STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES
» DEADFALL ADVENTURES
PC GURU
MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉK AZINJA
» MWC 2016: AZ ÉV LEGJOBB MOBILJAI
» A MINECRAFT MÚLTJA ÉS JÖVŐJE
» INDIE-KÖRKÉP A RADAR ALATT
» ELFELEJTETT HARDVEREK
ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN
PC GURU 2016. 03.
16003
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR
FARCRY®
PRIMAL
GÉPFEGYVERTŐL A KŐBALTÁIG: MEGÉRKEZETT AZ ŐSKORI FAR CRY! RÉSZLETES TESZT 6 OLDALON.
STREET FIGHTER V
Bunyó húsvétig - teszt 4 oldalon
DYING LIGHT: THE FOLLOWING
Ezek a zombik biztos doppingoltak
KINGDOM COME: DELIVERANCE
Kitalált középkor? - exkluzív bemutató
TORMENT: TIDES OF NUMENERA
Régen minden jobb volt - vagy mégsem?

MORTAL KOMBAT XL
ÚJ TARTALOM
9 ÚJ KARAKTER
ÉS AZ
ÖSSZES SKINCSOMAG
BENNE A
COSPLAY
DLC CSOMAG
Érvényes: 2025.12.31-ig
Internet kapcsolat szükséges a letölthető tartalomhoz.
Copyright & TM WBG (s16)
18
www.pegi.info
PS4
PlayStation.Network
XBOX ONE
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
"PlayStation" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s16).
CENEGA
NETHERREALM
WB GAMES

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 40-56-56-56
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/03-as számához mellékelt Deadfall Adventures teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. MÁRCIUS
ORSZÁGOMAT EGY CSEH SZEREPJÁTÉKÉRT!

Itt a tavasz, és vele az év harmadik PC Guruja, amit furcsamód a múlt ural, hiszen a tesztelésre befutott Far Cry Primalben az ősidőkbe, míg az exkluzív előzetesként tálalt Kingdom Come: Deliverance-ben a középkorba látogathatnak el az olvasók.

Hogy kinek melyik korszak jön be jobban, egyéni preferencia kérdése. Az viszont furcsa, hogy a Primal tesztelése óta Böjti csak rugunudkubunkus dialektusban hajlandó kommunikálni, Chris pedig a Deliverance bétaváltozatának befejezése (illetve a fejlesztőkkel való elbeszélgetés) után harciasan indult neki a helyi kifőzde meglátogatásának, kezében a Dragon Age-versenyen nyert pajzzsal, mondán: „Megmutatom én az ebadtáknak, mi az a jó étek!"

Szóval zajlik az élet, na.

De hogy ne csak a szerkesztőség unalmas mindennapjaival fárasszalak benneteket, beszéljünk az újságról! E havi számunkban összesen 24 játéktesztet olvashattok, köztük olyan alkotásokról, mint a semmiből előrobbanó, de kifejezetten klasszul sikerült Obliteracers, az FPS zsánert forradalmasító Superhot, vagy a verekedős játékok új, ámbár meztelen királya, a Street Fighter V (ez utóbbi olyat kapott, hogy az még Ryunak is becsületére vált volna). Előzetesek terén kiemelendő még a sokak által nagyon régóta várt Torment: Tides of Numenera, amelynek különös világába Tenebra ereszkedett alá. Valamint külön örömömre szolgál, hogy bemutathatunk egy magyar fejlesztésű Lovecraft-kalandjátékot, amelynek fejlesztői nem csak lelkesek, de az alapanyaggal is tisztelettel bánnak – kedvenc íróm révén nagy elégedettséggel csettintettem Lor cikkének olvasásakor, amiben még egy interjúra is futotta.

Rovataink száma is megnövekedett: JohnBart kolléga a PayDay 2-t vitte el egy második körre, AstroDave pedig az indie fejlesztők alkotásaiba ugrott fejest, hogy 4 oldalon számoljon be egy csomó radar alatt érkezett érdekességről (és itt is akadnak rövid tesztek, a már említett 24-en túl). Hardverfronton pedig ugye lapzártánk környékén ért véget a barcelonai Mobil Világkongresszus, amelynek legfontosabb és legérdekesebb jelentéseit Pozandr dolgozta fel.

És hogy én mit csináltam, mármint azon kívül, hogy a többiek felett csattogtattam a karikás ostort? Nos, kipróbáltam a Valve által kiemelt Prospekt című játékot, és egy életre megtanultam, hogy nem csak a vér nem válik vízzé, de ez sajnos fordítva is igaz. Na, de legyen elég ennyi, vár benneteket az újság!

A GURU LEGYEN VELETEK!

Chocho

EBBEN A HÓNAPBAN LEHETŐSÉGÜNK NYÍLT KÖZELEBBRŐL IS MEGVIZSGÁLNI A KINGDOM COME: DELIVERANCE CÍMŰ SZEREPJÁTÉKOT. KÉRDÉSÜNK IS EHHEZ A TÉMÁHOZ KAPCSOLÓDIK: HA IDEKEVEREDNE EGY KÖZÉPKORI LOVAG, SZERINTED MIN DÖBBENNE MEG A LEGJOBBAN?

Chocho
Mármint azon túl, hogy a középkorinál jóval szennyezettebb légtérben alig kap levegőt? Nos, talán azon, hogy bár elértük a Holdat és gyógyítani tudjuk a pestist, a boltok még mindig zárva vannak vasárnap, a kutya helyett pedig a macska lett az ember új legjobb barátja.

Böjti
Vélhetőleg meglepődne az esetlenül nézelődő Travoltán, ahogyan a mindösszesen csigaházba öltözött, a zebrán átkúszó félkegyelműn is. De akkor érné igazán nagy sokk, ha elolvasná a Kingdom Come alapján készült cikkünket, mert az ő idejében a „fostalicskázás" még háborúkat szült.

Chris
Azon, hogy milyen gyorsan megbetegedne és meghalna valami modern bacilustól. Persze csak azután, hogy egy „fémszekér" már átment rajta, miután sikoltozva megpróbálta kardjával feltartóztatni azt. De persze lehet, hogy csak kettécsapna pár járókelőt. Nem lenne jó buli, az biztos.

JohnBart
A klasszikus szállóigét idézve szerintem azon, hogy noha olyan kütyükkel rendelkezünk, amelyekkel bármilyen, az emberiség által ismert információhoz hozzáférhetünk, azokat csak arra használjuk, hogy cicás képeket nézegessünk, és ismeretlenekkel veszekedjünk.

Bate
Szerintem leginkább azon döbbenne meg, hogy lehet ilyen kérdést betenni egy szórakoztató számítástechnikai lapba. Aztán elolvasná a többiek által is leírt válaszokat, és azon nyomban visszamenekülne a középkorba. Természetesen lóhalálában.

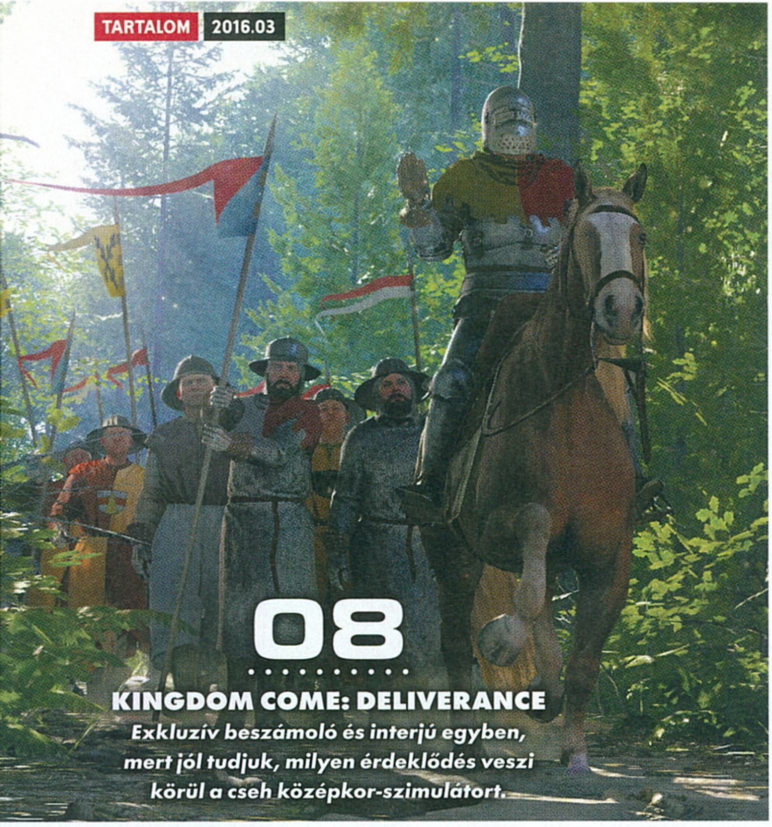
AstroDave
Alighanem furcsának találná, hogy a lóerőnek manapság több köze van a belsőégésű motorokhoz, mint a páratlanujjú patások teherbírásához, de az is meglehet, hogy ferde szemmel nézne rám, amikor az ősi Defender of the Crownban sokadjára veszítem el a tornát.

Lor
Sok mindenen nem lepődne meg, az ő korát is „sötét" jelzővel illetik … A legtöbb olyan dolgot meg lehetne neki magyarázni, mint a vasárnapi zárvatartást, a dohányboltokat, meg a fonódót. De az internetet és népét hogy mutatnád be bárkinek is?!

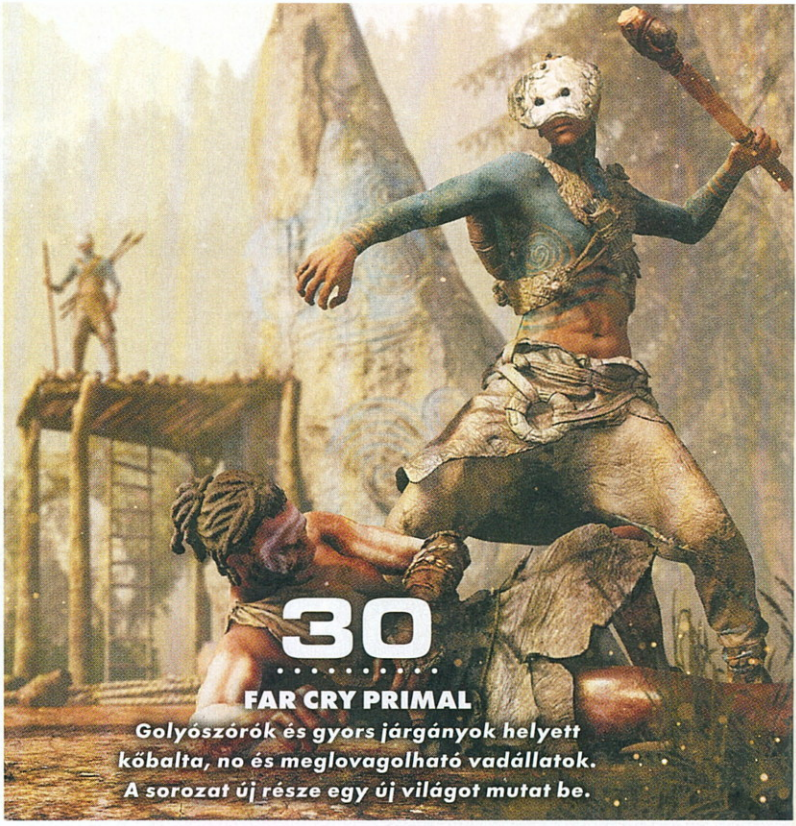
wilson
Valószínűleg azon, hogy a törökök távozása után elkezdett 4-es metró projektből csak nemrég lett valami, illetve alapvetően a város látképe és felépítése sem változott sokat azóta, hogy rájöttünk, kezet mosni ajánlott a műtétek előtt, és a piócák nem gyógyítanak meg minden betegséget.

Obo
Azon biztosan, hogy a lovak jóformán eltűntek, és szerintem azon is megakadna, hogy már senki sem kardozik és páncélok sincsenek, ám az ajtót az tenné be csak igazán, hogy amerre lát, mindenki ilyen kis műanyag (egyáltalán mi az?) dobozokba beszél.

Dreamer
Bizonyára mindenkinek először a technológia jut eszébe, amikor ezt a kérdést olvassa, nekem viszont az orvoslás fejlődése. Gondoljatok bele: ha egy páncélos ipse lepottyan az égből és teszem azt eltöri a lábát, biztos szörnyen megilletődik, amikor bekerül a sürgősségire.



08
KINGDOM COME: DELIVERANCE
Exkluzív beszámoló és interjú egyben, mert jól tudjuk, milyen érdeklődés veszi körül a cseh középkor-szimulátort.



30
FAR CRY PRIMAL
Golyószórók és gyors járgányok helyett kőbalta, no és meglovagolható vadállatok. A sorozat új része egy új világot mutat be.

Tartalom

ELŐZETES

008 Kingdom Come: Deliverance
012 Torment: Tides of Numenera
016 Naval Action
018 Distance
020 Bounty Train
022 Automation
024 Warhammer 40,000: Eternal Crusade
026 Scrap Mechanic
028 Maze: The Angels Walk Silently

TESZT

030 Far Cry Primal
037 Aveyond 4: Shadow of the Mist
038 Prospekt
040 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4
042 Dying Light: The Following
044 Firewatch
046 Layers of Fear
048 Arslan: The Warriors of Legend
050 Agatha Christie - The ABC Murders
053 The Flame in the Flood
054 Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2
056 Obliteracers
058 Cities: Skylines - Snowfall
060 Street Fighter V
064 Unravel
066 Danganronpa: HTH
068 Superhot
070 Tales of Symphonia
072 We Are The Dwarves
074 Zelda: Twilight Princess HD
075 EDF 4.1: The Shadow of New Despair
076 Gravity Rush Remastered

HARDVER

100 MWC 2016
102 ÁlomPC
104 SpeedLink Medusa Street XE teszt
104 SpeedLink Fortus teszt
105 Shuttle SZ170R8 teszt
106 Google Nexus P6 teszt
107 Huawei Watch teszt
107 Razer Nabu teszt
108 Porosodó hardvereink
110 Ozone Tri-FX teszt

ROVATOK

078 Minecraft: Milliárdos kockagyár
082 Mobiljátékok: Star Trek Timelines
083 Mobiljátékok: Zombie Catchers
084 Második kör: PAYDAY 2
086 MOBA
088 Radar alatt
092 LSPD: FR GTAV mod
094 Böjti Horrorkamrája
096 Klasszikusok újrajátszva: Duke Nukem 3D
098 Játékmentőöv
112 Levelezés

42
DYING LIGHT: THE FOLLOWING
Egy év után sem maradt magára a parkourös zombimészárlás, így egy méretes kiegészítő vár az érdeklődőkre.

54
PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2
A korai stratégiázással szemben hihetetlenül vicces akció nyújt apropót a buta hullák megnevelésére.

60
STREET FIGHTER V
A verekedős játékok nagy öregje tért vissza közénk, azonban a megjelenés örömöt és bánatot egyaránt hozott.

A HÓNAP TESZTJE

Az ember azt hinné, videojátékokat tesztelni könnyű, de azért ez nem teljesen igaz. Már csak azért sem, mert korunk játékai sokszor félkészen jelennek meg, utólag javítják fel őket, és mire ti elolvastok egy cikket az újságban, lehet, hogy teljesen megváltozott az adott szoftver. Nos, a Street Fighter V tesztje most pont rámutat erre a problémára: Böjti kolléga a szuszt is kiveri a Street Fighter V-ből, amit úgy adott ki a Capcom, hogy a játékosok úgyis elnézőek lesznek, majd később bővítik.

STREET FIGHTER V **60**

A HÓNAP JÁTÉKA

Miközben minden stúdió az életszerűségre, a látványos és dinamikus akcióra összpontosít, egy kis csapat rengeteg korábbi próbálkozás után olyan játékkal lépett elő a középszerűség homályából, ami egy pillanat alatt elvarázsolt mindenkit. A vörös gombolyag figura jött, látott és győzött. A hangulatos, egyben pedig gyönyörű helyszínek, a varázslatos atmoszféra már önmagában rendkívül erős, ehhez azonban egy nagyon élvezetes, túlbonyolítottnak nem mondható játékmechanika társul, hogy még kerekebb legyen az összkép. Mivel az Unravel a megszokottnál alacsonyabb áron jelent meg, vétek kihagyni, avagy ha még nem estél neki az érzelmekkel és emlékekkel teli kalandnak, olvasd el cikkünket, majd dönts belátásod szerint!

UNRAVEL **64**

A HÓNAP ELŐZETESE

Régóta várjuk már a cseh fejlesztés eredményét, ami immáron egyre közelebb, hiszen a játék béta-fázisba lépett. Ennek apropóján Chris nemcsak kipróbálta az új verziót, hogy arról izgalmas beszámolót készítsen, hanem még a csapatot is felkereste néhány fontos kérdésével. Munkájának meg is lett a gyümölcse, ennek hála négy teljes oldalon olvashattok a középkori akció-szimulátorról, ami bőven rendelkezik szerepjátékos elemekkel is. Sőt egy nyereményjátékot is sikerült összehozni, lapozzatok csak a nyolcadik oldalunkra!

KINGDOM COME: DELIVERANCE **08**

TELJES JÁTÉK:

J0082TFNFKMR0UVCF57I

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 2MEV9TDK

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. május 1-ig** érvényes.

INDIANA JONES BEÁJULNA

DEADFALL ADVENTURES

[IRTA **CHOCHO**]

Salamon király kincse óta nem akadt oly legendás ereklye, mint Atlantisz szíve: ez a titokzatos tárgy nemcsak az emberiség teljes történelmét írhatja újra, de jobbá teheti jövőnket is, feltéve persze, ha nem a gaz nácik, vagy a talán náluk is gonoszabb komcsik kezébe kerül, hanem a tiédbe!

Nem tudom, ki hogy van vele, de számomra mindig is volt valami vonzó a kalandortörténetekben. Tudjátok, ezek azok az egy kaptafára épülő sztorik, amiket az Indiana Jones- vagy a Múmia-filmek is mind előrángattak. Adott egy, az egész világ sorsát eldönteni képes legendás valami, egy halom rosszarcú fickó, akik meg akarják szerezni, és persze a mindig laza hős, aki orrhosszal a gonoszok előtt járva nemcsak a teljes emberiséget menti meg, de a végén megszerzi a mellészegődött dögös csajt is, majd együtt hajókáznak/replülőcskéznek el a messzi végtelenbe, hogy egy folytatással később elölről kezdjék a torzsalkodás.

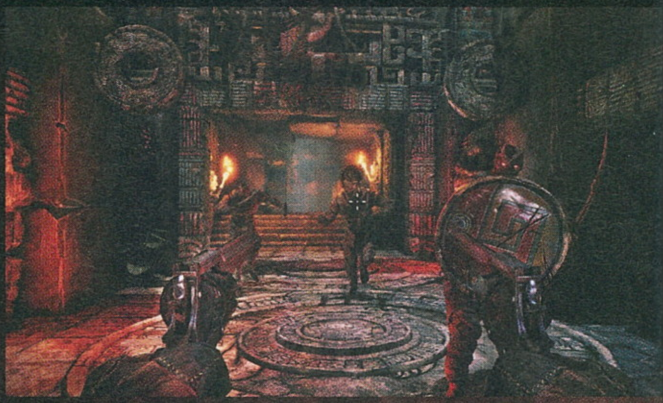
A kaland során beutazzák a Föld legegzotikusabb pontjait, lövöldöznek a Közel-Keleten (ez mondjuk manapság nem nagy cucc), balhéznak Ázsiában, bunyóznak az esőerdők mélyén, és persze soha, de soha nem fáradnak el igazán. Ez a zsáner mostanság a játékvilágban éli reneszánszát, elég csak a nagysikerű Uncharted-játékokra, vagy épp a feltámasztott Tomb Raider-sorozatra gondolni. Mi több, e havi teljes játékunk is a megállíthatatlan világmegmentő kalandorok egyik legnagyobbjáról szól, azaz, hogy az ő dédunokájáról.

EGY MÁSIK QUATERMAIN

1938-at írunk, a legendás Allan Quatermain már rég elhunyt (Henry Rider Haggard regényhőse egyébként már önmagában megérne egy egész játéksorozatot), helyét a kevésbé sikeres, de legalább annyira elhivatott leszármazottja, a dédunoka James Lee Quatermain vette át. A vér persze nem vált vízzé: hősünk Atlantisz szívét keresi, ebben pedig egy szexi kormányügynök lányka, Jennifer Goodwin is a segítségére van. A sztori Egyiptomból indul, de eljutunk Közép-Amerikába és a sarkvidékre is, miközben a nácik és a szovjetek próbálják megszerezni előlünk a titokzatos ereklyét.

A történetre szót vesztegetni is kár, mert hozza a kötelező sémákat. Azaz vicces, klasszikus toposzokból áll, és úgy összességében csak arra való, hogy megszerettesse velünk a gyakran civódó főszereplőket, na meg összekösse a különböző pályákat. Félreértés ne essék, kis túlzással élve mondhatom, hogy egy az egyben megállná a helyét egy kétórás filmben is. Itt viszont csak statisztaszerep jut a forgatókönyvnek, fókuszban helyette a szokottól eltérő FPS-játékmenet van.

Bár első ránézésre a Deadfall Adventures nem több egy mezei lövöldénél, a



ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
The Farm 51

MŰFAJ
kaland-FPS

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2.0 GHz-es kétmagos CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (SM 3.0), 6,5 GB HDD.

INFO

A Deadfall Adventures 2013. november 15-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra.

fejlesztésért felelős The Farm 51 szerencsére úgy bánt a neves író univerzumával, ahogy illik, azaz a folyamatos akciót kifejezetten összetett fejtörőkkel sikerült megtoldania a csapatnak. Ezek a lengyel fiúk készítették egyébként a PC Gurut szintén teljes játékként megjárt NecroVisiont is, valamint a Painkiller-sorozat Hell & Damnation című, pazar folytatás/remake hibridjét. Szó mi szó, ahhoz értettek, hogyan kell vérgőzös darálást tervezni, szerencsére azonban a puzzle-ök világában is otthonosan mozognak, és erre a Deadfall Adventures a legjobb bizonyíték.

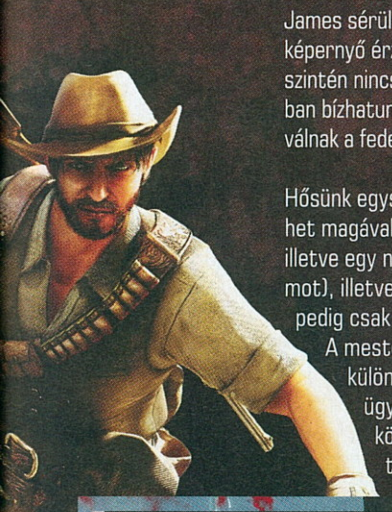
NE CSAK LŐJ, GONDOLKOZZ!

A pályák felépítése dióhéjban úgy fest, hogy adott egy halom ellenfél, akiket először tradicionális FPS-formula szerint eliminálunk. Interfész nincs, a beleélés

Teljes játékunk egyik nagyon pozitív jellemzője az, hogy olyan gyönyörű helyszínekre is ellátogathatunk segítségével, ahova egyébként nehezen jutnánk el.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**



kedvéért számolnunk kell a golyókat, sőt James sérüléseit is csak a véresen vibráló képernyő érzékelteti – gyógyszercsomag szintén nincs, csak a lassú regenerálódásban bízhatunk, ezért kiemelt fontosságúvá válnak a fedezékek.

Hősünk egyszerre két fegyvert cipelhet magával (valami dupla egykezes, illetve egy nagyobb kétkezes szerszámot), illetve némi robbanószert, lőszert pedig csak a hulláktól zsákmányolhat. A mesterséges intelligencia nem különösebben fejlett, de azért ügyesen bújik meg a romok között, sőt néha még bekeríteni is megpróbál. A területek viszonylag nagyok és nyitottak, ezért taktikázni kell, ha szeretnénk felesleges muníciópazarlás nélkül megúszni a küzdelmet – utóbbit elsősorban akkor bánjuk meg, amikor egy-egy katakombába aláereszkedve megjelennek a játék természetfeletti ellenfelei. Bizony, a zombik és múmiák nem szeretik, ha zaklatják a nyughelyüket, és könnyebben nyelik a golyót, mint a hétköznapi nácik. Sőt csak fénnyel lehet legyengíteni őket, amolyan Alan Wake-esen (ami szintén teljes játékunk volt, naht-naht), erre való a minden kalandornak elengedhetetlen kellék, a zseblámpa.

Amennyiben megvagyunk az ellenség kiiktatásával, jön a Deadfall Adventures igazi finom része: a logikai feladványok teljesítése. Ezek nagyrészt valamilyen mechanizmus aktiválását bízzák ránk, és bár általában nem kifejezetten nehezek, azért igényelnek némi kalandjátékos vénát. Mivel a The Farm 51-nál tudják, hogy a portékájukat olyanok is megveszik, akik csak lövöldözni szeretnének, elrejtettek egy mankót a játékban: Allan nagypapa naplója tele van hasznos tippekkel, rajzokkal, ezek nagyjából fele hasznos a végigjátszás során. Az agyalást tehát teljesen senki sem ússza meg, és ha már ez a helyzet, én melegen ajánlom, hogy csak a végső esetben nyúljatok a jegyzetekhez, mert a Deadfall Adventures is tartalmaz amolyan „heuréka" pillanatokat.

Egyetlen olyan dolog van csupán a játékban, ami miatt komolyan forgathatjuk a szemünket, ez pedig a platformerszerű ugrabugra, amit a műfajra jellemző belső nézet miatt néha nem könnyű kivitelezni. A távolságok felmérése nehézkes lehet, csakúgy, mint egyik-másik mechanizmus „belátása" – ez azonban még megbocsátható, mert nem zavarja az élményt.

SZÉP IS, JÓ IS

A Deadfall Adventure az Unreal Engine 3-at használja vizuális talapzatként, és bár ez a motor nem a színpompás videojátékokról híres, a fejlesztők igazán kitettek magukért. A pályák nagyon jól néznek ki, még úgy is, hogy a program ősszel ünnepeli harmadik születésnapját, és a speciális effektek is jók, hozzák a kalandfilmes éra szerethető gagyiságának minden elemét. Egyedül a karakteranimációkra kellett volna jobban odafigyelni a lengyel farmereknek, de hát annyi baj legyen, főleg hogy kapunk multiplayert, opcionálisan fellelhető kincseket, fejleszthető főhőst és egy alapjáraton 8-10 órás kampányt. Ha pedig már a tálalásnál tartunk, a zenét mindenképp kiemelném, nagyon-nagyon jól sikerült.

A DA annak idején kapott hideget és meleget egyaránt, főleg amiért a Nordic Games 40 eurós (kb. 12 ezer forint) áron dobta piacra. Tény, ennyi pénzért még én sem merném ajánlani a játékot, pedig kifejezetten szerettem. A magazin mellékleteként azonban úgy gondolom, kiváló szórakozást nyújthat, főleg most, amikor egyszerre ugrik a nyakunkba a tavasz legtöbb nagy játéka, és a tudatos vásárló kivár pár hetet, hogy lássa, mely címek érdemlik meg valóban a befektetést.

Rendre felbukkannak olyan ellenfelek, akik egyértelműen a PC Guru legújabb számára pályáznak, de azt természetesen nem adjuk oda, inkább lepuffantjuk az illetőt...

ADJ, KIRÁLY, KATONÁT!

EARLY ACCESS

Kingdom Come Deliverance

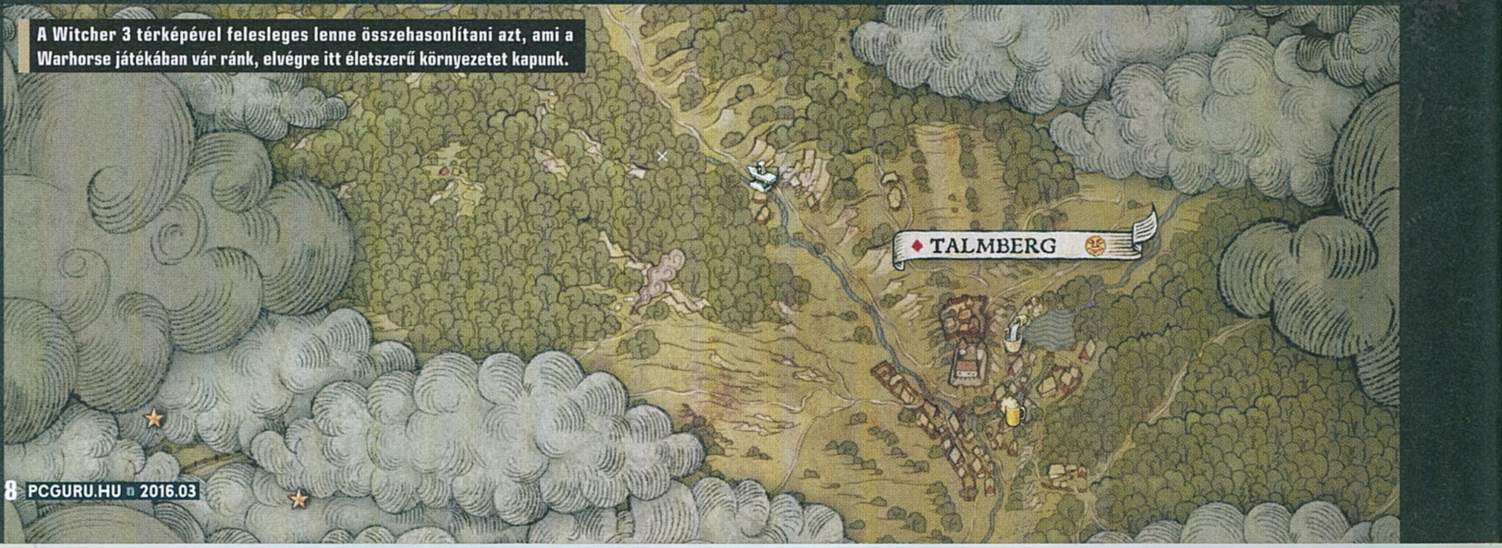
[ÍRTA CHRIS] A 2016-os év egyik legjobban várt játéka nem olyan messziről, egész pontosan Csehországból érkezik hozzánk. Kipróbáltuk a március elején elindult bétáját, amit látva nyugodtan kijelenthetjük: a Kingdom Come tényleg olyan lesz, amilyennek már a Kickstarter-projekt elején beharangozták. Hatalmas, csodaszép és tartalmas.

Dungeons & Dragons, a sárkányos rész nélkül. Ezekkel a szavakkal indítanak legtöbbször a cseh fejlesztők, amikor megkérdezzük tőlük, hogy milyen játék is lesz a Kingdom Come: Deliverance (röviden KCD), aminek készülését már a kezdetektől fogva figyelemmel kísérjük. Valószínűleg te is olvastál már róla valahol, hiszen ha másért nem, a látvány miatt neked is ott ragadtak a szemeid azokon a képeken, amelyek fel-felbukkantak belőle az interneten. A KCD megjelenése már nagyon közel van, ezért aztán a kickstarteres támogatók és az újságírók egyre többet tudnak meg a játékról, hála a rengeteg fejlesztői naplónak és a folyamatosan frissülő alfa és béta klienseknek, amelyek közül ez utóbbi március elején végre megérkezett hozzánk is. Játszottunk vele, interjút készítettünk az fejlesztőkkel, úgyhogy tele vagyunk mondanivalóval. Vágjunk is bele!

Középkori szimulációként jobbat talán nem is várhatnánk, a korai béta alapján a KCD egész egyszerűen minden igényt kielégít.

A SÍRÓ MOTOR

A béta megjelenését már rettenetes vártuk, ugyanis a Kingdome Come előző változata még csak nagy körvonalakban volt képes bemutatni a program főbb jellemzőit. Ilyen volt például a grafika, aminek életre keltéséhez a CryEngine alaposan feljavított, különféle scriptekkel és programokkal feltuningolt változatát használták a Warhorse-os lányok és fiúk. „A képek önmagukért beszélnek, de azért hadd kérdezzük meg, miért döntöttetek a CryEngine mellett?" – tettük fel a kérdést a készítőknek. „Jó néhány oka volt ennek. Az első és legfontosabb, hogy jelenleg szerintünk a CryEngine a legjobb grafikus motor a piacon, amivel a



A Witcher 3 térképével felesleges lenne összehasonlítani azt, ami a Warhorse játékában vár ránk, elvégre itt életszerű környezetet kapunk.

leginkább valósághű játékokat lehet monitorra varázsolni. Az egyetlen gond vele csak az, hogy elsősorban FPS-ekhez használják, mi azonban egy nyitott világú szerepjátékot csinálunk, amiben több száz nem-játékos karakterrel futhatsz össze. A mi játékunkban van napszakváltozás, időjárás-változás, ha pedig a lehető legnagyobb részletességre és mélységre törekszel, a CryEngine alapverziója sajnos nem elég. Ezért aztán a programozóink éjt nappallá téve dolgoznak azon most is, hogy ezt a motort különféle modulokkal tovább finomítsák." – válaszolt kérdésünkre Tobias Stolz-Zwilling, a Warhorse stúdiójának PR-osztályáról. A motorba való belenyúlkálásra már a kezdetektől szükség volt, hiszen ahogy a Warhorse is említi, a Kingdom Come nem egyszerű kaszabolós akciójáték, hanem egy vérbeli szerepjáték, aminek mélységei megkívánják a törődést és a többletmunkát. Ennek köszönhetően került például bele egy remek mesterséges intelligencia, ami az említett több száz nem-játékos karakter életét vezérli. Ez a modul határozza meg, hogy a világban található összes szereplő hogyan tengeti hétköznapjait, miként reagálnak eseményekre, milyen napi rutinokat kell végrehajtaniuk. Halásznak, vadásznak, növényeket termesztenek, vagy takarítják a házuk előtt a portájukat: az MI tehát számtalan módon hatással van arra, hogy milyen élményt nyújt a játékos számára a Kingdom Come. Ezeknek a jeleneteknek köszönhetően nem csupán arról van szó, hogy a KCD pazarul fest, de életszerű világot is teremt számunkra, amelynek minden képkockájáról süt a szakértelem, a korhűség és az a töméntelen

ADATOK

KIADÓ
Warhorse Studios

FEJLESZTŐ
Warhorse Studios

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Mount & Blade: Warband
2010 (TALEWORLDS)

Chivalry: Medieval Warfare
2012 (TOM BANNER)

szeretet, ami körüllengte az elkészítését. Mert egész egyszerűen látszik a játékon, hogy a készítők imádják, ahogy azt is, amit csinálnak. Minden egyes házikó, kerítés, termőföld úgy lett elhelyezve, hogy azt hisszük, 600 évvel ezelőtt tényleg így festett egy kis falu az erdő szélén, vagy egy vár a hegy tetején.

XV. SZÁZADI TÖRTÉNELEM

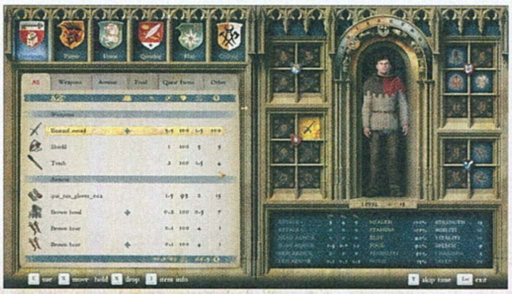
A látvány mellett a történet és a történetvezetés is fontos részét képezi a KCD-nek, ami jelen esetben kicsit zártabb, lineárisabb annál, mint amire elsőre számítottunk. A XV. század legelején járunk, a történelmi Csehország területén, és egy kovács fiát alakítjuk, akinek a családját Luxemburgi Zsigmond magyar király emberei lemészárolják. A készítők legfontosabb célja itt is az életszerű környezet kialakítása volt, ezért aztán egy már létező terület digitális mását építették be a játékba.

Két egymáshoz közeli település, Sázava és Rataje nad Sázavou szolgál a játék helyszínéül, amelyeket Prágához közel, 60 kilométerre találhatunk dél-keletre. Ez egy rendkívül szép, festői környék, amelyet a CryEngine-nek és a szorgos kezeknek hála hihetetlen életszerűen

Nem túlzás és nem ámítás: káprázatos, ahogyan a Kingdom Come kinéz, ami részben a CryEngine érdeme, részben pedig a lelkiismeretes fejlesztőké.

A karakterek testreszabhatósága

A Kingdom Come készítői nem csak a harcrendszerre, hanem a karakterek testreszabhatóságára is méltán büszkék. A programban a képen látható karakterlapon láthatjuk majd azt, milyen felszerelési tárgyakat tehetünk fel hősünkre. A 20 tárgyfoglalatba 16 féle ruházatot, páncélzatot és fegyvert rakhatunk, ezeket rétegesen húzhatjuk fel szereplőnkre. A lemezpáncélok alatt hordhatunk szövetöltözetet vagy láncinget, rakhatunk magunkra sisakot, csuklyát, övet, lábszárvédőt, majd arannyal és különféle ékszerekkel fejezhetjük ki, hogy milyen befolyásosak és tehetősek vagyunk. És persze az NPC-k is hasonlóan változatosan öltözködnek, így szinte biztos, hogy nem találkozunk két tök egyforma szereplővel a játék végigjátszása során.



sikerült átültetni egy videojátékba. A növényzet, az épületek, de még az ott található kastély is felismerhető akkor, ha valaki már járt arra, vagy megnéz pár fotót a területről. Az itt látott nyitott világ viszont nem annyira szabadon bejárható, mint ahogyan sokan elképzelik. Nem tehetjük meg, hogy mindent hátrahagyva elvágtatunk a gonosz földesúrig vagy királyig, leméseároljuk, aztán végignézzük a stáblistát. A Kingdom Come bár alapvetően nyitottabb, mint a legtöbb szerepjáték, szabadságban nem hasonlít a Skyrimben vagy a Witcher 3-ban látottakhoz. Kapunk egy történetet, egy hatalmas, de azért határait meg-megmutató területet, valamint egy remek sztorit, amin végighaladva rengeteg más cselekményszálat is kibonthatunk. Bár nem fogja a kezünket akkor, amikor a küldetések teljesítésén fáradozunk (akár erőszakosan is rövidre zárhatunk egy-egy problémát), azért túl sok elágazás nem lesz a történetben. Ettől függetlenül persze magán hordozza egy jó szerepjáték minden jellemzőjét, beleértve ide a töténtet és a szabadságot is.

Viszont rossz hír lehet sokak számára, hogy Henry, azaz a főhős történetét epizódokra szedve kapjuk. Igen, a Kingdom Come fejezetre bontva érkezik, ezekből a másodikat és a harmadikat csak később, a megjelenést követően fogjuk megkapni. „Miért döntöttetek úgy, hogy fejezetekre bontjátok a történetet?" – kérdeztük tovább a Warhorse stúdióját. „Hiszünk benne, hogy ezzel nagyon is jól döntöttünk. A kezdeti ötletünk az volt, hogy egy hatalmas játékot készítünk, amiben a Huszita háborúk jelentős részét lefedjük. Köszönet a csapatunkban dolgozó történésznek, látjuk, hogy ez az időszak mennyire nagy és milyen sok történelmi eseményt és érdekes sztorit rejt. Szégyen lenne nem elmesélni ezeket. A játék 1403-ban indul Bohémiában. Később, amikor Zsigmond király emberei megölik Henry, azaz a főszereplőnk családját, elindul egy történet, ami hosszú-hosszú éveken át tart majd.

Eközben Henry öregszik, új problémák és kihívások kerülnek az útjába... szóval igen, úgy gondolom, hogy tényleg jól járnak a játékosok azzal, ha több fejezetre bontjuk a történetet."

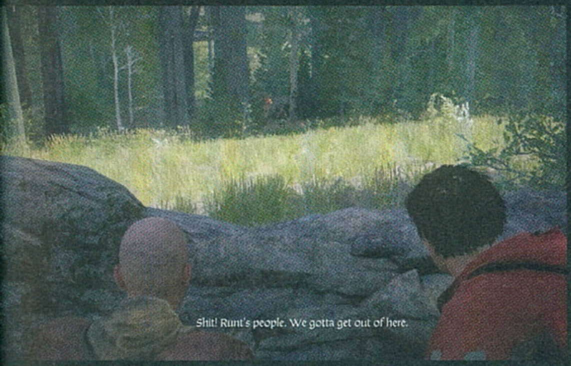
Ha a középkori európai történelmet megnézzük, nehéz úgy beszélni bármilyen eseményről, hogy a történelemnek egy magyar szeletét ne említsük. Olyannyira nehéz volt kikerülni a témát a készítőknek, hogy a játékban a helyi rosszfiúk egyik csoportját kunok alkotják, akik Zsigmond király zsoldosai. „Magyarok a játékban?" – kérdeztük meglepően a Warhorse-t. „Igen, Zsigmond király megtámadja Bohémiát, amihez a kun zsoldoshadsereget használja fel. A játékunkban ezek a kunok magyarul is beszélnek." A francba veled! Ma a pokolra jutsz! – üvölti arcomba az egyik kun katona, miután „fostalicskának" nevezett. Nos, ezt nem kellett volna! Kardélre veled!

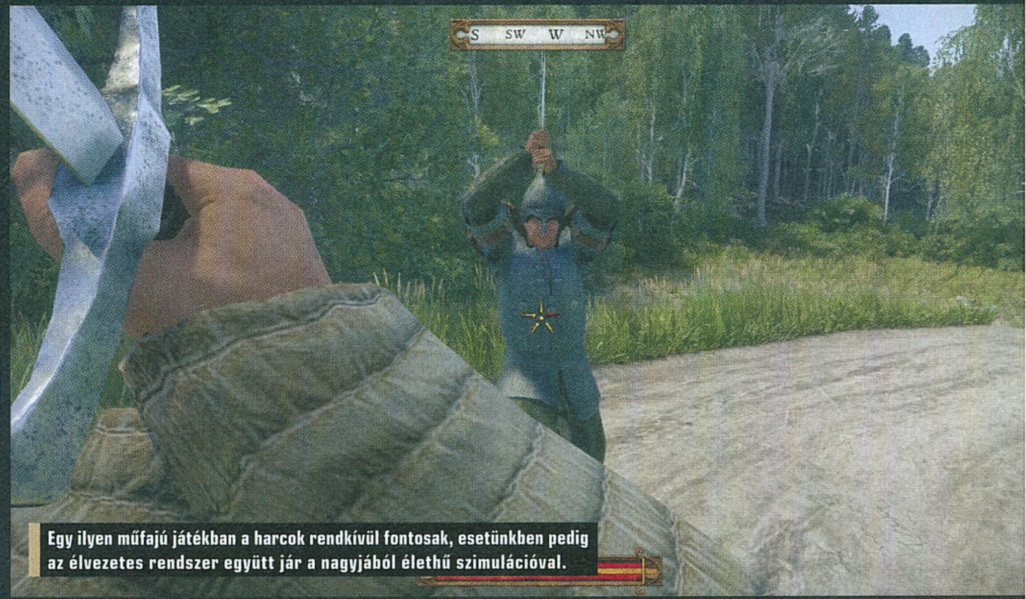
Mivel a játék még koránt sincs kész, bőven előfordulhatnak majd benne további meglepetések a végleges verzió kiadásakor.

CSIHI-PUHI

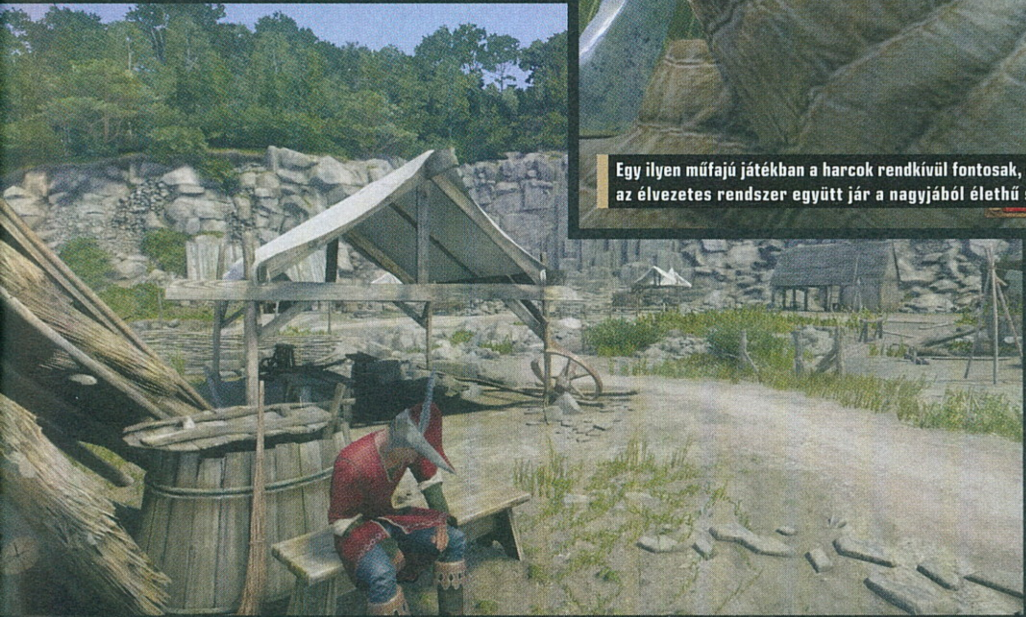
A korhűség és az életszerű környezet megalkotása mellett jelentős energiákat fektetnek a Warhorse munkatársai a Kingdom Comeban található harcrendszer megalkotásába is, amelynek végső formája csak mostanra kezd teljesen összeállni. A bétában több alkalmunk is volt a kardvívást gyakorolni, melyet HEMA-nak, azaz Historian European Martial Artsnak

A falvak és különböző helyszínek egy az egyben a korai településekről, területekről lettek mintázva, a korhűség magas fokú bevetésével, így tényleg a középkorban érezhetjük magunkat.





Egy ilyen műfajú játékban a harcok rendkívül fontosak, esetünkben pedig az élvezetes rendszer együtt jár a nagyjából élethű szimulációval.



(Történelmi Európai Harcművészetnek) hívnak. A rendszer lényege, hogy úgy adja vissza számunkra a kardvívás és a közelharc élményét, ahogy videojáték még soha. Ehhez rengeteg időt öltek a fejlesztők kutatómunkába. Utánajártak, hogyan zajlottak a XV. század környékén a csaták, milyen fegyverekkel, milyen páncélokban küzdöttek a nemesek és a katonák. Az igazi kardvívás programkódokká történő alakítása viszont olyan kihívások elé állította a programozókat, amiket nagyon nehéz, esetenként lehetetlen volt leküzdeni. A valóságban ugyanis egy kardharc eszméletlen gyors, a játékosnak itt viszont nincs ideje arra, hogy amíg a látott információ eljut a képernyőről az agyába, még időben reagáljon. „A játékba így került be az általunk kifejlesztett HEMA, ami a valósághoz képest kicsit lassabb, de a mozdulatokat és a csapásirányokat életszerűen találó rendszer lett. Meghívtunk egy kardvívó mestert a stúdióba, aki segített felvenni a motion capture jeleneteket, de felkértünk egy történészt is, aki középkori dokumentációk alapján segített abban, hogy megértsük, milyen stílusban, hogyan is küzdöttek az akkori emberek." – meséli büszkén Tobias, mikor a harcrendszerről kérdezzük. „Szerintünk a videojátékok esetében ez lehet a legéletszerűbb ábrázolása annak, amit középkori harcként ismerünk." – folytatja csillogó szemekkel. Nehéz rácáfolnunk ezekre a szavakra a béta nyüstölése után.

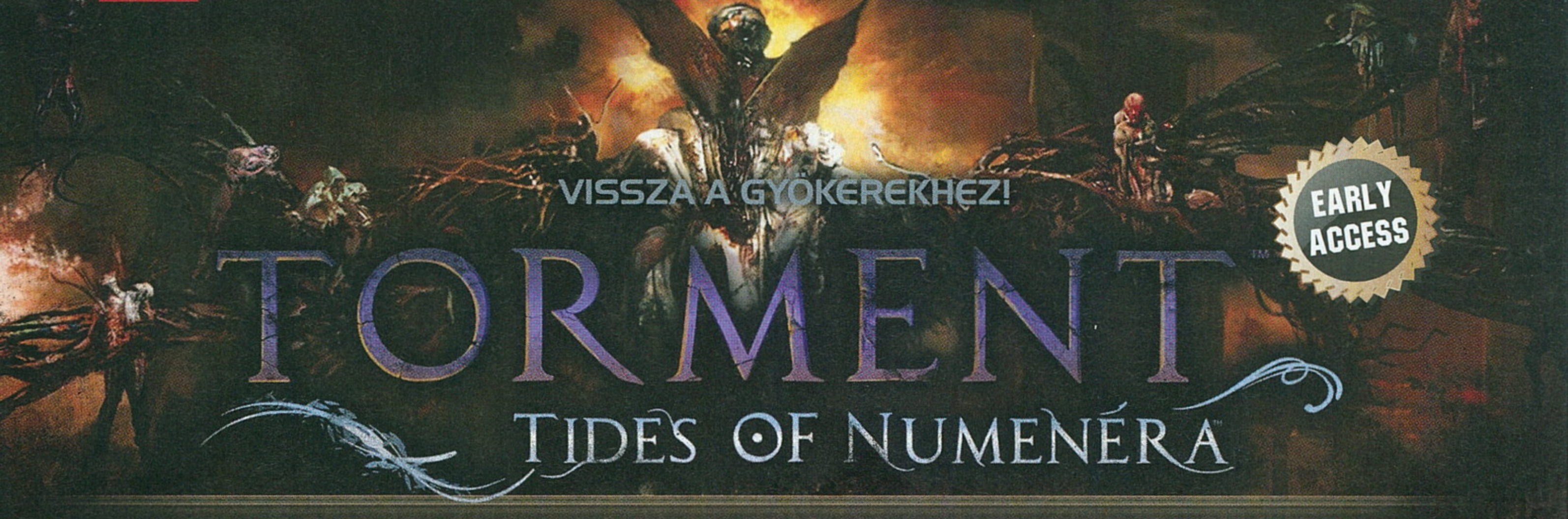
A HEMA a Kingdom Come-ban egyaránt látványos és hihető. A csapásoknak súlyuk van, a találatok pedig tényleg érintik a másik testét, pajzsát vagy fegyverét. Játékos szemmel nézve sem lehet okunk panaszra, ugyanis annak ellenére, hogy egy kardvívás milyen összetett a valóságban, nekünk igazából mindig csak a csapásirány megválasztása a feladatunk, illetve eldönthetjük azt is, hogy suhintani vagy épp szúrni akarunk. Tömeges harcjelenetek esetében a rendszer annyiban változik, hogy az egér vagy a kontroller hirtelen mozgatásával áttérhetünk egyik célpontról a másikra, ahol aztán a kamera újra „ráragad" a célpontra, mi pedig ismét elkezdhetjük a csapásirányokat váltogatni. Már ha lesz elég állóképességünk az egészhez, mert ugye harcosunk hamar kifárad, ami után leengedi a védelmét, ilyenkor pedig elkezdhetünk aggódni, hogy mikor döfik át a szívét. Külön érdekesség a harcrendszer kapcsán, hogy a lemezpáncélok, a láncingek és egyéb XV. századi öltözetek is jelentősen befolyásolni tudják azt, ahogyan a találataink sebeznek. Egy lemezpáncél esetében például keresnünk kell az ellenfelünkön azokat a pontokat, ahol beszúrhatunk a páncél alá, vagy zúzó fegyverekkel (buzogány) kell szétcsapnunk, mielőtt halálos sebet tudunk ejteni áldozatunkon.

KI NE ESS A SZEREPEDBŐL!

De a Kingdom Come elsősorban egy szerepjáték, nem pedig egy történelmi akciófilm vagy dráma. A hangsúly pedig a játék szón van, aminek oltárán a készítők bátran áldoztak fel életszerűséget, csak azért, hogy végül szórakoztató tartalmat kapjunk. Ezt szolgálja ki például a fejlődési rendszer is, ami nem csak a Kingdom Come, de minden egyes szerepjáték alaptartozéka. Tapasztalati pontot kapunk a küldetések megoldásáért, harcért, majd szintet lépünk és képességpontokat osztunk szét a karakterlapunkon. Hősünk különféle perkeket választhat, páncélokat és ruhákat aggathat magára, amik természetesen nemcsak a megjelenésére, hanem a képességeire is befolyással lesznek. Mindent egybe vetve tehát nagyon úgy tűnik, hogy hamarosan (talán már nyáron) az év egyik legígéretesebb szerepjátékát kapjuk kézhez, szóval élezhetitek a kardjaitokat, fényesíthetitek a páncéljaitokat: jönnek a kunok! ■

Öltözz királyi viseletbe!

A játékot készítő stúdiónak hála most lehetőséged van arra, hogy értékes relikviaként olyan ruházati terméket nyerj meg (egy pólót és egy sapkát), amik a Kingdom Come: Deliverance-re épülnek. Ezért nem kell mást tenned, csak válaszold meg a harmadik oldalon látható közösségi kérdésünket, amire íróink már reagáltak, majd pármondatos írásod küldd el március 27-én éjfélig a pcguru@pcguru.hu címre (Téma: „KCD-nyereményjáték"). Sok szerencsét, a felajánlást pedig köszönjük a Warhorse-nak!



[ÍRTA TENEBRA]

Jertek, s örvendezzünk, testvéreim a klasszikus szerepjátékokban, mert ismét egy vérbeli, régi vágású RPG-vel lepnek meg minket a műfaj veteránjai Torment: Tides of Numenera címmel, melynek már e korai bétaverziója is félelmetesen zseniális!

A 2010-es évekig úgy tűnt, hogy az RPG-piacot elárasztották az MMO-k, és az olyan akciódúsabb sorozatok, mint az Elder Scrolls, a Gothic vagy a Dark Souls. A Kickstarteren azonban a keményvonalas szerepjátékosok ismét igent mondhattak az olyan felülnézetes, minimum egyórás karaktergenerálást, komplex párbeszédeket, sztorit és karaktereket felvonultató, nem agyatlan klikkelőbajnokságot jelentő „igazi" szerepjátékokra, mint mondjuk a fantasztikus Pillars of Eternity, a tartalmas Divinity: Original Sin vagy a Wasteland 2. A legendás Bard's Tale-sorozatról elhíresült Brian Fargo vezette inXile Entertainment csatlakozik a szerepjátékos reneszánszhoz, és a klasszikus Wasteland feltámasztása után most elhozza nekünk a Black Isle (Fallout, Icewind Dale) 1999-es Planescape: Tormentetjének (bővebben extra dobozunkban olvashatsz e másik ikonikus RPG-ről) szellemi örökösét. Jelenleg a program bétatesztelés alatt áll, s egyelőre Early Access címként érhető el, jóllehet, már most döbbenetesen ütős szerepjátéknak ígérkezik Brian Fargóék műve.

> Rengetegen reménykedtek benne, és végre elérkezett az idő egy igazi klasszikus újraszületésére. A Torment vállán tehát meglehetősen nagy a teher.

KILENCEDIK APOKALIPSZIS

A Torment világa már a játék előtt készen volt, mivel az inXile műve Monte Cook táblás szerepjátékára, a 2013-as Numenerára épít (erről bővebben a másik kiemelt keretben olvashatsz), amely minden szempontból páratlanul egyedi. Igen, még a Planescape: Tormentre is képes köröket verni e téren, pedig a Black Isle programja mögött is egy zseniális táblás szerepjáték-univerzum (az 1994-es Planescape) állt. Ám míg abban a horrorelemek összessége és a halál dominálta a groteszk atmoszférát, addig az inXile fejlesztése inkább melankolikus science-fantasy az újjászületésről.

A történet szerint az a Föld, amit ma ismerünk, 1 milliárd éve halott. Sőt már nyolc civilizáció pusztult el, így ezt a mostanit egyszerűen csak Kilencedik Világnak nevezik a Tormentben. Játék közben a Majmok bolygója-mítosz juthat eszünkbe, hiszen a jelenlegi primitív (kb. középkori) civilizációban a mágiát részben az előző világok itt maradt technológiái, illetve persze az azóta más univerzumokból idekeveredett idegenek képviselik. Legbizarrabb tapasztalatainkat a bétaverzió játéktereként funkcionáló sziklaváros, Sagus Cliff Undberbelly nevű földalatti területén fogjuk szerezni, mikor találkozunk ősi robotokkal, akik már mozogni is alig bírnak, de nagy hasznára vannak a bányászoknak – és persze nagyon izgalmas történeteket mesélnek a Föld múltjáról. E mechanikus lények közül az egyik pedig még utódokat is akar „nemzeni", melyben mi is segítségére lehetünk.

De álljunk meg egy szóra: ki is az a „mi"? Hősünk egy bizonyos Alakváltó Isten (Changing God) leszármazottja, és csak simán – a Planescape a Nameless One-jának mintájára – Last Castoffnak nevezik. Ám az egyik szekta (Cult of the Changing God) azt rebesgeti, hogy ő maga az istenség, aki képes testeket váltani, és minden egyes reinkarnáció után egyfajta „utódot" vagy „fattyút" hagy hátra. A Földön több száz, sőt akár több millió ilyen castoff élhet, sokukkal találkozni is fogunk utazásaink során, és bizony nem mindegyik lesz barátságos (az egyik például szereti kitörölni mások memóriáját).

ADATOK

KIADÓ
inXile Entertainment

FEJLESZTŐ
inXile Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2016. 01. 26.

STÍLUSMINTA

Planescape: Torment
1999 (INTERPLAY)

Wasteland 2
2014 (INXILE)

Már a korai hozzáférésű verziónál is megtapasztalhatjuk, hogy minden egyes helyszín egyedi és élettel teli, ezzel is az előzményhez igazodva.

Témájához kapcsolódóan a Tides of Numenera elég sötét, komor tud lenni, ezzel is megadva az alaphangulatot, ami egyből magába szippantja a játékost.

Tehát remek a kerettörténet, és a fő küldetés is tartogat meglepetéseket, mivel már az elképesztően részletes karaktergenerálás során fény derül rá, hogy egy Sorrow nevű rejtélyes, iszonytató lény üldöz minket, nemcsak a Földön, de az elménkben is. A Torment Early Access változatában még nem sokat tudunk meg róla, de sejthetjük, ki vagy mi lehet ez (egyelőre afféle démoni entitásként, egy, a Changing Godhoz hasonló utazóként képzelhető el), mivel mindenki elsápad, aki előtt beszélgetéseink alkalmával kiejtjük a nevét. Fő feladatunk így, hogy megpróbáljuk megtudni, miért üldöz minket ez a dög, és hogy lehet megállítani.

Persze, ahogy lenni szokott, nem mindenki támogatja túlélésünket, főleg, hogy testünk előző tulajdonosa állítólag keresztbe tett egy-két embernek Sagus Cliffben.

SZÜLETNI NEHÉZ, (TÚL)ÉLNI MÉG NEHEZEBB

Már említettem, hogy a Torment bevezető képsorai azonnal megbabonáznak minket. Ami nem meglepő, hiszen a világ egyik legkülönlegesebb élményét, a születést élhetjük át. A fejlesztők valami elképesztően hangulatos interaktív expozíciót hoztak össze, mely művészi szempontból, vizuális élményként is megállja a helyét, amellett, hogy e folyamat során adott reakcióink alapján készíthetjük el karakterünket, és élhetjük át tulajdonképpen a szerepjátékok evolúcióját is.

Ugyanis semmi mást nem látunk eleinte, csak sötét képernyőt, és szöveget arról, hogy éppen zuhanunk, így az első képsorok megidézik a hőskorszak szövegalapú RPG-it. Majd mikor „földet érünk", egy sötét helyiségben találjuk magunkat, ahol egy hatszög alakú csempékkel kirakott padlóra csöpög valami… fehér. Miután felocsúdunk, s a folyadék alá toljuk a közelben levő edényt, hirtelen átalakul a tér, és különböző memóriafoszlányokkal kell interakcióba lépnünk. Majd a fekete-fehér és narancssárga színekkel festett játéktérből hirtelen egy kozmikus laboratóriumszerűségbe kerülünk, ahol a világot, illetve az embert összetartó öt erővel („Tides") lépünk kontaktusba, miközben ránk talál a Sorrow. Illetve ennek a démonszerű lénynek néhány manifesztációja, darabkája (talán afféle saját castoffja): amolyan alien-szerű kis rémségek, akikkel persze esélyünk sincs szemtől szemben megküzdeni, így a Planescape Mortéjét idéző társunk noszogatására nagy nehezen sikerül megnyitnunk egy kaput, melyen keresztül végre átkerülünk a játék valóságába. E kb. egy órás lenyűgöző folyamatba pedig egy, régebbi életünket feltáró, festményszerű, interaktív visszaemlékezés-történetet is integrálták a fejlesztők, mely természetesen a karakterkészítés szerves része.

A Torment: Tides of Numenera világához hűen nagyon egyedi fejlődésrendszert kínál. Igaz, itt is jelen van a három fő kaszt, a harcos (itt Glaive), a mágus (a régi technológiákat és az „erőt" használó Nano) és a tolvaj-íjász (itt Jack), de ezeket további kategóriákra osztják az úgynevezett Descriptorok (például: Mystical). Ezek olyan jellemzők, amelyeket a választásaink, a memóriákkal kapcsolatos döntéseink alapján kalkulál ki a játék. Továbbá attól függően, hogy milyen módszereket alkalmaztunk, például egy

A KÍNZÁS KEZDETE

Az inXile játéka nem titkoltan a Black Isle-alapvetés, a Planescape: Torment szellemi örököse. A közel húsz éves Planescape nem annyira a kicsit buta, fantáziátlan harcrendszere, nehézkes tárgykezelése és nem túl eredeti fejlődésrendszere (az AD&D klasszikus szerepjátékokra alapoz) miatt vált örökzölddé, hanem rendkívül egyedi univerzuma és karakterei tették halhatatlanná. A Black Isle játékában egy hullaházban ébredtünk Nameless One-ként, akit Morte, egy jó fej (haha) koponya fogadott. Felbőszült hősünk pedig pár zombi lecsapása után rájött, hogy egy amnéziás halhatatlan, s fő küldetésévé Sigil városa és a többi bizarr, szürreális létsík felfedezése révén korábbi életeinek felfejtése vált. A Planescape-et a remek dialógusok és a fekete humor mellett groteszk sztori jellemezte, ami miatt a mai napig élvezetes vele játszani.

régi csatában (nekimentünk az ellennek vagy pedig kikerültük), bónuszokat kapunk az alaptulajdonságainkhoz (erő, gyorsaság, intellektus) és a tengernyi képességhez.

Az osztályokon és a Descriptorokon kívül pedig az úgynevezett Focus (Brandishes a Silver Tongue, Rides the Lightning stb.) is befolyásolja a karakterünket, segítségével még részletesebben személyre szabhatjuk a mi Last Castoffunkat, meghatározva például a dialógusok során elérhető opciókat vagy a karakter küzdőstílusát az összecsapások alkalmával.

Habár a bétába sajnos még nincs rendesen integrálva a Focus (a karakterlapon válogathattam pár opció közül), a fejlesztők ígérete szerint ennek alapjait is a bevezetőben fogjuk lerakni a Torment teljes verziójánál.

TÖBBET ÉSSZEL, MINT ERŐVEL

Minthogy a Torment: Tides of Numenera egy vérbeli szerepjáték, a keményvonalas rajongóknak szól, így senki se várja, hogy halomra fogjuk benne kaszabolni az ellent! Jómagam 20 órát toltam az inXile remekművébe, azonban összesen csupán négy (azaz 4) alkalommal harcoltam, pedig rendkívül sok küldetést teljesítettem, és kétszer is végigjátszottam a bétaverziót. A Tormentben a szép szó, avagy az intellektus nevű tulajdonságunk sokkal többet fog érni a nyers erőnél. Mint a klasszikusokban (Fallout, Planescape), úgy e játékban is ki tudjuk dumálni magunkat a forró helyzetekből. Például egy ősidők óta zárt menedékhelyre érve pár patkánypofájú, kedvesnek semmiképp sem nevezhető lény fogadott, akik kicsit sokan voltak három csapattársamra, ezért úgy döntöttem, improvizálok, és békésen félreállok, hátha már épp távozni készülnek. És láss csodát: el is vonultak.

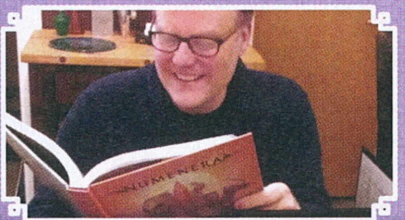
Apropó, csapattársak: mint a régi szerepjátékokban, itt is felfogadhatunk magunk mellé különféle csatlósokat (rögtön születésünk után két rivális pap/tudós csatlakozik hozzánk), akiknek természetesen pofátlanul vájkálhatunk a múltjukban. Sőt bele is keveredhetünk piszkos ügyleteikbe. Beérve Sagus Cliffbe azonnal egy kivégzési szertartásnak lehetünk szemtanúi, ahol a tömegből egy fickó kétségbeesve fut hozzánk, hogy szabadítsuk ki bajba jutott társát. Ha elvállaljuk, nemcsak egy rendkívül izgalmas, összetett küldetésben lesz részünk, de nyerünk magunknak egy remek kardforgatót – és egy riválist is, mivel a „barátról" kiderül: újdonsült társunk csúnyán átvágta, és bosszút esküszik szabadulása után.

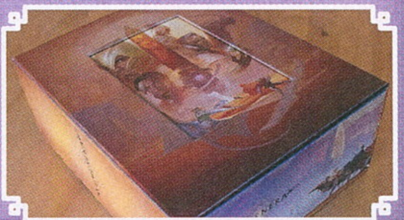
S ha már a küldetéseknél tartunk: nagyon változatos, sokféleképp megoldható feladatokkal találkozhatunk a játékban. Például amikor az Order of Truth nevű tudóscsoportban kell egy kémet felderíteni, választhatunk, hogy derékba törünk-e egy karriert, és egy titokcserélő kufár segítségével felfedjük a spion titkát (cserébe egy általunk ismert pletykáért), vagy pedig inkább segítünk az illetőnek, hogy Aeon pappá (amolyan mágus-tudós) váljon, s elhintünk neki egy-két tippet, hol található valami különleges technológiát, mellyel felvághat mestereinél.

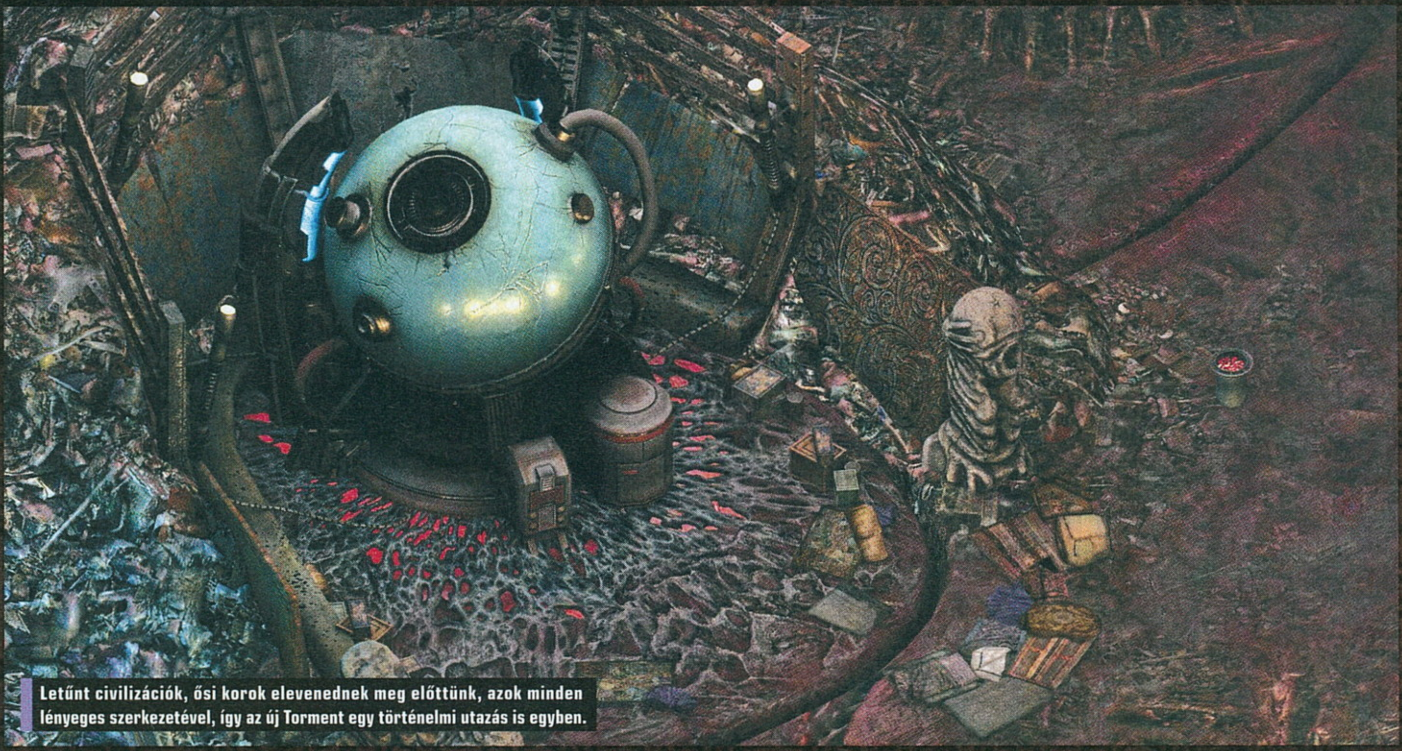
Természetesen ezek a feladatok bőséges pénz- és tapasztalati pont jutalommal honorálnak minket. Persze ebben a játékban nemcsak a küldetések megoldásáért, de beszélgetésekért, a legkisebb információk elnyeréséért is kapunk XP-t. Amit egészen egyedi módon költhetünk

EGYMILLIÁRD ÉV MÚLVA

A Tormenthez hasonlóan egy jól sikerült Kickstarter-gyűjtés révén született meg a játéknak masszív keretet adó Numenera című táblás szerepjáték 2013-ban. A Planescape: Tormentet is szem előtt tartó szerepjáték-szerző, Monte Cook sci-fi és fantasy elemekből rakta össze a világot. A Numenera nagyjából 1 milliárd év múlva játszódik a Földön, melyet még nem pusztított el kisbolygó vagy napkitörés, hanem egy kvázi középkori világ épült a korábban csúfosan elbukott civilizációk hátramaradt romjain és technológiáin (ezeket hívják numenerának). Cook nevéhez hűen egy merőben új fejlődésrendszert főzött ki, és bár megtalálhatók benne a hagyományos kasztok (harcos, mágus, tolvaj), mégis egészen egyedi kombinációkat hozhat össze a játékos a képességek és különféle egyedi karakterjellemzők finom összekeverésével.







Letűnt civilizációk, ősi korok elevenednek meg előttünk, azok minden lényeges szerkezetével, így az új Torment egy történelmi utazás is egyben.

el: nincs hagyományos szintlépés, hanem egy adott tapasztalati pontmennyiséget összegyűjtve lehetőségünk lesz képességeinket és (alap)tulajdonságainkat fejleszteni.

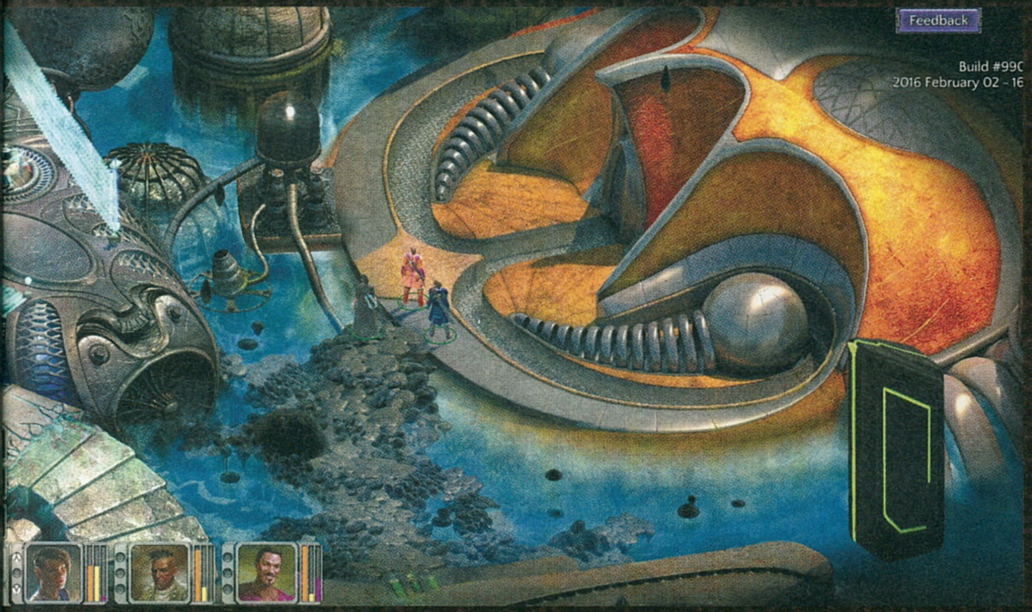
Persze idővel elkerülhetetlenné válik a harc, mivel bizonyos egyének nem értenek a szép szóból. Ekkor kiderül, hogy a Planescape-hez hasonlóan a Tormentben sem a csetepaték lesznek a legizgalmasabbak, jóllehet, azért szerencsére a párbeszédekben is alkalmazott, úgynevezett Kísérlet (Effort) elnevezésű rendszerrel a konvencionális, körökre osztott csatákat is feldobták az inXile-os srácok. Ez azt jelenti, hogy a három alaptulajdonságunk terítékre kerül az adott akció során, attól függően, milyen képességet használunk. Így egy párbeszéd vagy akció alatt felugrik egy skála, ami azt mutatja meg, mennyi esélyünk van a sikeres cselekvésre. Ha például magas az intelligenciánk és jók a meggyőző-képességeink, akkor egy ellenszegülő karaktert könnyen rá tudunk venni, hogy vigyen el a város egy rejtekhelyére. Ha viszont mondjuk egy csatában az ellenfél védelme arányaiban magasabb a mi támadó varázslatunk szintjéhez képest, akkor a varázsige elmormolásához sokkal több intellektus pont kell, mintha egy gyengébb ágyútöltelékkel szemben alkalmaznánk. Persze, ha van elég pontunk, akkor – s ez az Effort-rendszer lényege – kísérletet tehetünk az adott nehézségi szint megugrására, viszont ez felemészti az alaptulajdonságunk egy bizonyos részét, melyet csak pihenéssel vagy tárgyakkal tudunk újra maximumra pumpálni.

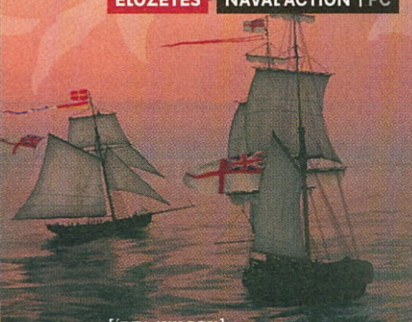
Már a bétába is rengeteg órát beleölhetünk, avagy a végleges megjelenést követően a keményvonalas rajongók készüljenek fel valós életük totális elvesztésére.

BÚCSÚ A VALÓSÁGTÓL

A Torment: Tides of Numenera tehát így elsőre olyan szinten remek, hogy akár napokra is elfeledkezhetünk valódi életünkről. S nemcsak történetében, karaktereiben, párbeszédjeiben és fejlődésrendszerében páratlanul zseniális, de vizuálisan is szemkápráztató a Pillars of Eternity Unity nevű motorját használó Torment. A Baldur's Gate vagy a Planescape gyönyörű, kézzel festett, festményszerű képei itt is visszaköszönnek, a Torment leginkább „reneszánsz Falloutként" jellemezhető látványvilága lenyűgöző a nagyfelbontású képernyőkön. S bár egyelőre kevés a szinkronizált dialógus (a fejlesztők azt ígérik, több lesz), az egyszerre szomorú és pszichedelikus zenék elsőrangúvá teszik a játék hangvilágát is.

Persze annak ellenére, hogy már most magába szippantó és jól játszható programmal van dolgunk, vannak még a játékban elő-előkerülő súlyos technikai problémák. Például a mentések visszatöltése sokszor nem működik, a kamera néha megzavarodik és/vagy a játék irányíthatatlanná válik, a kezelőfelület, a menük elég fapadosak, és a viszonylag kis pályarészek közti töltési idők borzalmasan magasak (volt, hogy másfél percet kellett bámulnom az amúgy pofás koncepciórajzokat). De ezek mind olyan gondok, melyek az 1.0-s verzióig még bőven orvosolhatók. Így én merek élni azzal a merész állítással, hogy valószínűleg újabb korszakalkotó klasszikus született a Tormenttel, melyet 1 milliárd év múlva, a Kilencedik Világban is emlegetni fognak a Bard's Tale és a Planescape: Torment mellett.





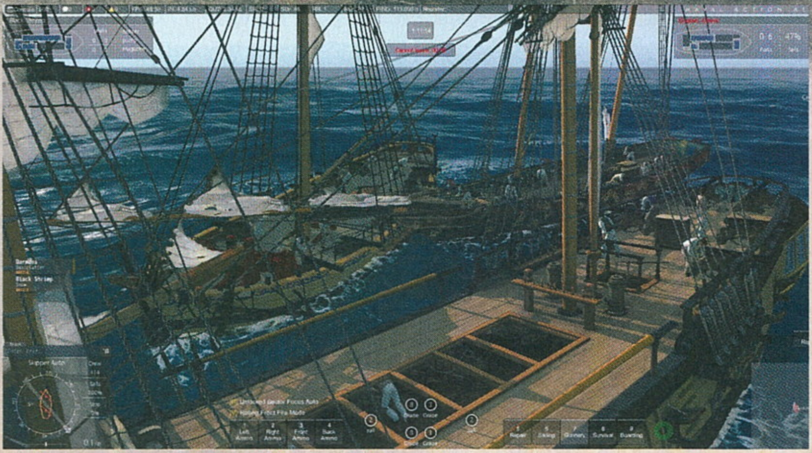
NAGYOBB HAJÓ NAGYOBB VIHART KÍVÁN

NAVAL ACTION

[ÍRTA **WILSON**]

A hajózás aranykora ugyan pár évszázada véget ért, mégis kellett a játékiparnak néhány évtized, mire a technológia utolérte az álmokat – a Naval Action ékes bizonyítéka annak, hogy végre elhárult minden akadály, és ismét felvirágozhat a vitorláshajók korszaka.

EARLY ACCESS



Még van mit javítani, fejleszteni a játékon, de összecsapásai már most is rendkívül látványosak tudnak lenni.

Ha valaki 2012-ben, az Assassin's Creed III megjelenését követően azt mondta volna, hogy a játékban szereplő, nem túl hosszú hajózós szekcióból később a széria egyik meghatározó eleme válik, amely két komplett AC-játék alapját adja, és egyúttal népszerűvé tesz egy olyan témát, amivel videojátékok addig nemigen foglalkoztak, lehet, hogy kiröhögték volna. Pedig a hajózás a 4 évvel korábban kiadott Empire: Total Wart is elvitte a hátán (olyannyira, hogy a SEGA gyakorlatilag ezen funkció köré építette fel a teljes marketinget), napjaink legnépszerűbb játékai pedig fókuszált félszimulátorok. A World of Tanks, a World of Planes vagy épp a War Thunder is remek bizonyítéka annak, hogy ha a realitás terén kompromisszumokat hozunk, akkor a tömegek is hajlamosak játékórák akár ezreit is egyszerű járművek terelgetésére fordítani. Tulajdonképpen pontosan ez a Naval Action koncepciója is, azzal a nem éppen elhanyagolható különbséggel, hogy kompromisszum itt kevés van, kegyetlen, könyörületet nem ismerő szimuláció viszont annál több.

„Jegyezd vele az égre örök tanúságúl: habár fölűl a gálya, s alúl a víznek árja, azért a víz az úr!"

VESZÉLYES VIZEKEN

A Naval Action ugyanis nem a látványra gyúr, mint az Assassin's Creed és nem is az egyszerűsítésre, mint az Empire: Total War, de ultra hardcore, keményvonalas szimulátornak se nevezhető, hiszen – érthető okokból, vagyis a szórakoztatás miatt – azért vannak benne olyan elemek, melyek nem felelnek meg a valóságnak. Alapvetően mégis egy a hajózás alapjait maximálisan számításba vevő, ráadásul sandbox világgal rendelkező akciójáték, egy olyan csapattól, akik pont a bevezetőben említett F2P-címek többségén dolgoztak. Ennek megfelelően a Naval Action gerincét adó PvP-mód teljesen ismerős lesz azoknak, akik már letudtak pár csatát a World of Tanks vagy a War Thunder világában, hiszen zárt pályákon kell megmérkőzni adott számú opponenssel. Minden csata addig tart, amíg csak egyvalaki marad talpon, vagy jelen esetben a fedélzeten, hiszen mik lehetnének egy Naval Action című játék főszereplői, ha nem a hajók. Csakhogy ezek nem összeszegecselt acéllemezből álló monstrumok, hanem a hajózás hőskorának számító 16-19. század közti vitorlás szörnyetegek, amelyeket még fából tákoltak össze, gőz- vagy motorhajtás nélkül, kizárólag a szél erejét használva.

ADATOK

KIADÓ **Game-Labs**

FEJLESZTŐ **Game-Labs**

MŰFAJ **szimuláció-stratégia**

MEGJELENÉS **2016. 01. 21.**

STÍLUSMINTA

Wind of Luck: Arena
2015 (TRAZZY ENTERTAINMENT)

És persze az ágyúkét, amikből elképesztően sok tud lenni, persze hajóosztálytól függően – a Naval Action igyekszik a teljes arzenálból meríteni, így az óceánon bele lehet futni egyszerű klipperbe, nagyobb pinasse-be, csinos szkúnerbe és persze igazi galleonba, amely már a látványával is annyira impozáns, hogy az ember inkább többször is meggondolja, hogy megsimogassa-e az oroszlán bajszát.

SZABAD A RABLÁS

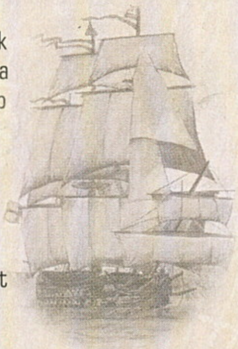
Azonban a többször is példaként felhozott War Thunderrel és a World of Tanksszel ellentétben itt a játék nem úgy épül fel, hogy kínkeservesen sok munkával telitömjük a garázsunkat járművekkel, majd azokat csatáról csatára cipeljük. Itt az egésznek van egy még nyers állapotban lévő, de baromi impozáns

Az elmúlt években többször is hajóra szállhattunk videojátékokban, a Naval Action viszont egy rendkívül profi, szimulációs oldalról közelíti meg a tengerek világát.

kerete egy sandbox világ képében, amely gyakorlatilag mind Amerika északi, mind annak déli csücskét felöleli, Jacksonville-től kezdve Orlandón át egészen Panamáig vagy épp a Karib-tenger csodálatosan festő településekig. A behajózható terület elképesztően hatalmas, és bár van ugyan térképünk és iránytűnk, GPS nincs, tehát csak onnét lehet tudni, épp hol tartózkodunk, hogy körbenézünk, vagy elevickélünk a horizonton látható legközelebbi kikötőig.

A kikötők és a városok alapvetően menedékként, illetve hubként funkcionálnak. Ezeken a helyeken lehet komoly javítást végezni a hajókon, itt bővíthetjük a flottát, lecserélhetjük a bárkát, esetleg felfejleszthetjük azt újabb ágyúkkal. Ez szerencsére nem túl bonyolult feladat, a moduláris felépítés miatt úgy lehet összerakni az extrákat nyújtó bővítményeket, mint egy legót. A fegyverek mellett ideiglenes és permamens fejlesztések is bevethetők, illetve idővel a legénység sorai is megerősíthetők tisztekkel, de ehhez már komolyabb méretű, többszintes ladikokra lesz szükség. Sajnos az ezt összefogó kezelőfelület annyira spártai, hogy szó szerint még háttere sincs, csak egyszínű téglalapok

és négyszögek között lehet elintézni az ügyes-bajos dolgokat. Ez kizárólag annak tudható be, hogy a Naval Action csapata a fejlesztésre szánt eddigi éveket inkább a játékmechanika felépítésére és finomhangolására fordította.



Ez az oka annak is, hogy sem az első, sem a sokadik indítást követően nem kapunk szó szerint semmiféle segítséget – a Naval Actionben nincsen oktatómód, nincsenek magyarázó szövegek,

Ha az apró részletekre kitérő oktatómód nincs is a játékban, a közösség szerencsére mindenben segít, így soha nem maradunk teljesen magunkra.

így kizárólag hosszú, komplex, és elsőre nem is mindig érthető YouTube-videókra kell hagyatkozni, illetve egy alapvetően szuperbarátságos közösségre, amelynek tagjai örömmel magyarázzák el a hajózás alapvető szabályait.

„DOBD EL A SHOTTOT!"

Van is mit: a Naval Action kifejezetten komplex, ha a tényleges hajózásról van szó, hiszen nem csupán az időjárásra vagy a széljárásra kell figyelni, de a vitorlákra és az árbócokra is. Utóbbiak szerencsére automatikus üzemmódra is kapcsolhatók, így lényegében csak a kormányzással és a sebesség kiválasztásával kell foglalkozni, de ez az alibi taktika maximum az első pár alkalommal életképes, a rendes, más játékosok ellen folyó csatában szinte lehetetlen így boldogulni.

Csata közben ugyanis mindenre figyelni kell: arra, hogy jó tölténytípus legyen a megfelelő ágyúban, hogy jó felé forduljunk, hogy a hajó lehetőleg legvédettebb oldalát fordítsuk az ellenség felé. Sőt! Hogyha találat ér minket, akkor az elkerülhetetlenül beáramló víz legyen kilapátolva, különben elkezd lelassulni, majd megdőlni a bárka, és akár a tenger / óceán is elnyelhet, így maga a víz is veszélyt jelent, nem csupán a felénk záporozó ágyúgolyó-rengeteg. Ez különösen azokban a csatákban jelentős, ahol szó szerint akár egy tucatnyian is egymásnak esnek, így az összecsapások eltarthatnak egy óráig is, miközben konkrétan lemegy a nap, beköszönt az éjszaka, esetleg egy vihar felkorbácsolja a hullámokat.

A csata persze nem minden, és ezt tudják a készítők is, ám a PvE-mód jelenleg még meglehetősen nyers, ami nem csoda. A Korai Hozzáférés csak január végén startolt el, így még hosszú lesz az út, míg a nemzetek rivalizálása, a klánokok közti háború vagy épp a kereskedelmi utak kihasználása / rettegésben tartása elnyeri végső formáját. Az már azonban most kijelenthető, hogy ennél látványosabb, színvonalasabb, szórakoztatóbb hajós játékot nemigen hordott a hátán a föld, jobban mondva az óceán.

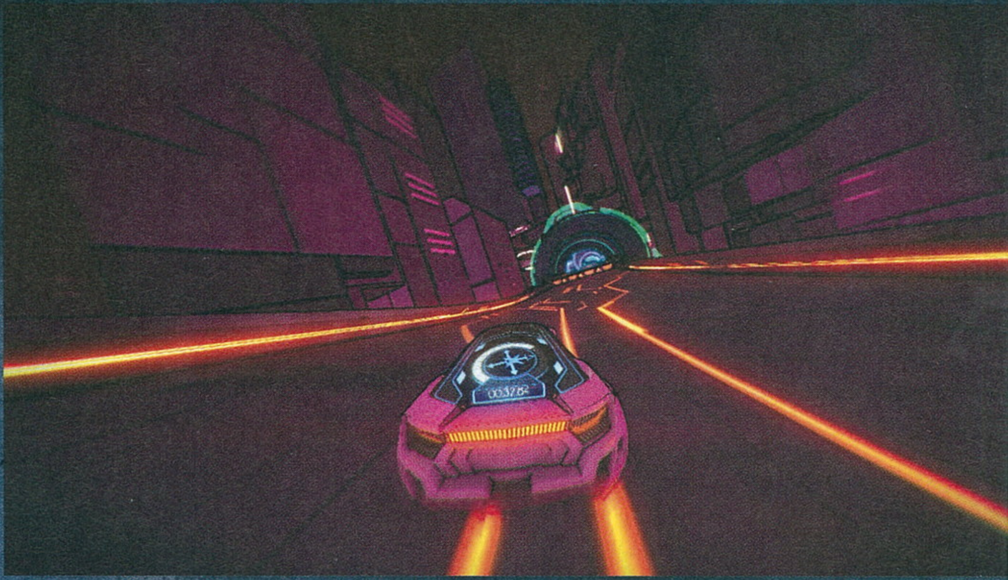
TRONFOSZTÁS

EARLY ACCESS

DISTANCE

[ÍRTA MCMACKO] „Túléled a távolságot?" Ezzel a reklámszlogennel hívja fel magára a figyelmet a legújabb Kickstarter-üdvöske, amely a Tron vizuális örökségéből próbál árkád stílusú autós ügyességi játékot fabrikálni. Sikerül neki? Fussunk néhány kört a bétaverzióval!

Fémes amperszag terjeng a levegőben, a sötét tér komorságát zárlatos neonlámpák prüszkölő szikrái törik meg. A távolból hirtelen egy zúgó gép hangja tűnik fel, a lebegő aszfaltcsík messzi határában pedig egy hófehér járgány sziluettje körvonalazódik. A négykerekű szempillantás alatt elsuhan a futurisztikus betontornyok között, a hátsó hajtóművek izzását pedig szinte csak az utolsó pillanatban csillapítja az utat körbeölelő feltöltőkapu. A turbóval azonban ezután sem spórol a kormányos, hiszen az autó már suhan is tovább a város lilás-narancsszínben pompázó, fertőzött zónája felé. Két felnyíló acélfalat kikerülve, majd egy hirtelen szakadékot átugratva a gép áramvonalas kasztnija kezes bárányként viselkedik. Hogy egy mesterséges intelligencia, vagy egy volán mögött ülő pilóta vezérli a négykerekűt, az nem is fontos, mert mire felfognánk a történteket, az autó már a következő szektor lézerfényekkel tarkított kilométereit rója...



INDUSZTRIÁLIS

A rövid bevezetőből kiderülhetett, a Distance egy, a nyolcvanas évek sci-fi stílusából nagyokat merítő autós program, amelyet a készítők egyfajta túlélő-versenyjátékként aposztrofáltak. Nem is nagy butaság a titulus, hiszen Refracték játékában az egyre csak fokozódó akadályok jelentik a játékmenet lényegi részét. De ne szaladjunk ennyire előre! A készítőkről annyit érdemes tudni (mégiscsak egy félkész játékról és egy új csapatról van szó), hogy korábban már mindenféle indie-díjat bezsebeltek a Nitronic Rush nevű autós szösszenetükkel. Hogy nem hallottál még a Nitronic Rushról? A külföldi online sajtó többször is rácsodálkozott az NR ötletességére; a DigiPen intézmény akkoriban végzős hallgatói által készített játékot kis guglizás után meg is találhatjátok, ingyenesen letölthető formában. Érdemes kipróbálni, mert a Distance koncepciójához ez is közelebb hoz majd titeket.

A Distance pályáit elindítva úgy érezhetjük magunkat, mintha csak a Tron-film elvadult virtuális (?) terében száguldoznánk. A modern formatervezés és a retró neon stílus problémamentesen olvad egymásba a Distance látványvilágában, a háttérben szóló ropogós elektronikus muzsikák pedig kiválóan egészítik ki ezeket a vizuális ingereket. Nyilván a látvány és hang szinesztéziája lesz tehát az első, ami a Distance esetében megfoghatja az embert – csak az első körbepislogás után fogunk a játékmenet lényegi részével foglalkozni.

ADATOK

KIADÓ
Refract

FEJLESZTŐ
Refract

MŰFAJ
akadályokkal tarkított autós versenyzés

MEGJELENÉS
2014. 12. 09.

STÍLUSMINTA

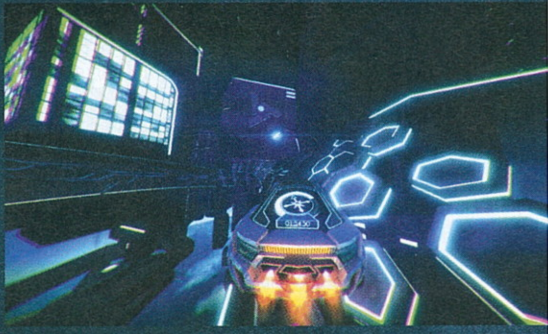
Trackmania Turbo
2016 (UBISOFT)

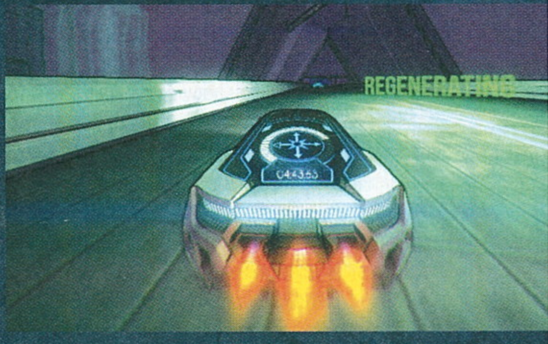
Az alap sztori- és árkád játékmódok szegmenseinél nincs is nagyon más dolgunk, csak eljutnunk a pályák A-pontjából a B-be, miközben pörög az óra (nem kell megijedni, nincs Outrun-féle visszaszámláló). A turbózással viszont csínján kell bánni, mert pillanatok alatt túlhevíthetjük vasunk hajtóművét. Mi a helyzet a pályák kialakításával? Nos, itt jönnek a további trükkök, a szintek ugyanis annyi féle-fajta szeletelő, lapító, vágó, daraboló cuccal vannak telepakolva, mintha Gru jövőbeli leszármazottjának komplett laborkészletét szórták volna szét a város lebegő sztrádáin. Lézerhálók, bumszli nagy körfűrészek és autónk képességeit korlátozó fertőzött zónák várnak minket. Az autóval repkedhetünk is, sőt oldalsó mini-hajtóművekkel pörgethetjük is a négykerekűt, amíg a levegőben vagyunk. Az előzőek kombinációjával trükköket is végre lehet hajtani, amelyek hűtik a turbót és (jópofa módon) elektronvolt (eV) mértékegységű pontokkal jutalmazzák a játékost.

TECHNODOLOG

Az eddigiek alapján már sokan dörzsölitek a tenyereteket, a Distance azonban egyelőre nem mutat teljesen meggyőző képet. Ami a Nitronic Rushnál még elegendő volt, az egy középmagas árral felcímkézett indie játéknál már nem biztos, hogy megállja a helyét. Hiába van sztori mód, a történetet valójában a környezet változásaiból, néhány, menet közben lepörgő jelenetből és a

Látvány terén biztosan nem szégyenkezhet a Distance, elvégre ami elsőre elvarázsolt minket, az pont a neonfényes külcsín.





A Távolság tőled függ

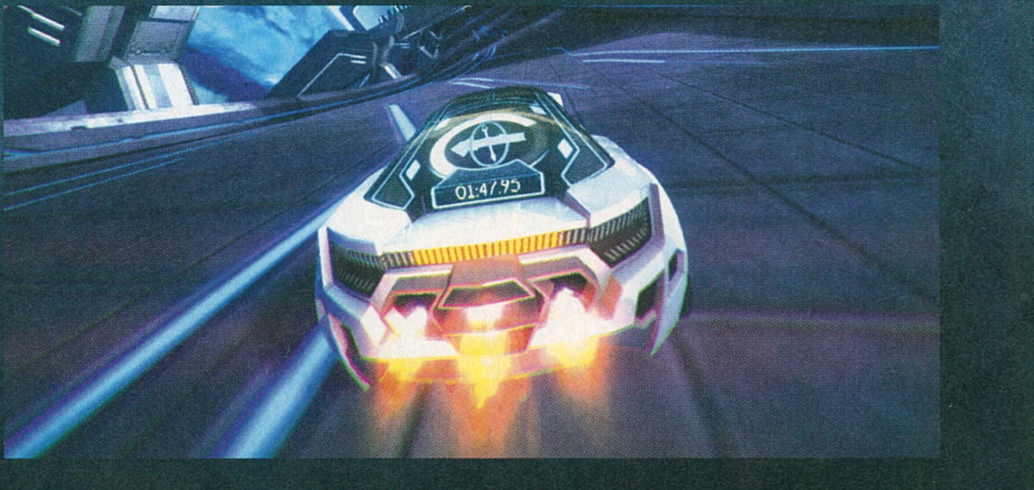
A készítők okosan apellálnak a közönség lelkesedésére, ezért eleve modok és felhasználói tartalmak befogadásához igazítják a Distance kódját. A pályatervező felhasználói felülete áramvonalas, de az opciók óceánjában hamar tengeribeteg lehet az egyszeri amatőr dizájner. A tervezés tehát nem indul be saját magától: alaposan bele kell ásni magunkat a rendszer működésébe és a pályaelemek tárházába, ha értelmes pályát szeretnénk letenni az asztalra. A Steam Workshoppal való összefonódást kifejezetten üdvözöljük – már most sokszínű a felhasználói kínálat, és rengeteg olyan ötletet látni, amelyek kreatívak és túl is mutatnak a program alapvető stílusjegyein.

pályák címeiből legózhatjuk össze. A kickstarteres beharangozóhoz képest kisebb csalódás tehát a kampány, aminek viszont mégiscsak van egy óriási érdeme: ez a mód vezeti fel a játékmenet sorra beköszönő mechanikáit, az ugrálás-repkedés és a versenypályák furfangos kialakítása pedig ténylegesen rejtenek néhány érdekes megoldást. Ilyen például az, amikor ugratás után elfogy alattunk az út, nekünk pedig az autót irányba kell pöccinteni, hogy egy oldalfalra cuppanva továbbhaladhassunk. Az akadályok kerülgetése azonban megint csak felszínességbe torkollik. A program egyik fő motiváló eleme az online pontlista, ahol haversrácokkal vagy ismeretlenekkel mérhetjük össze a tudásunkat. Azonban a profi, századmásodperceket faragós árkád stílushoz nem ártott volna jobban kiemelni, vagy felületbe ágyazni a listás eredményeket, és szerencsés lett volna egy kicsit feszesebbre fogni az irányítást. A szappanos doboz stílusú kormányzás mélyítésével, esetleges trükkös driftelési lehetőségekkel tovább lehetett volna fokozni a játékélmény mélységét. Jelenleg az irányítás túlságosan is „biztonsági" jellegű, az ugratással-repüléssel behozott rövidítések és elterelő utak pedig nincsenek szintben azzal a precizitással, amit egy árkád játéktól elvár az ember.

Sebaj, gondolhatjuk, hiszen rengeteg játékmód sorakozik a főmenüben, csak persze ez is kicsit csalóka. A random pályatervek (amelyek begépelt szavak alapján sorsolják a leosztást) messze nem érnek annyit, mint a készítők által hangolt térképek, és a trükközős Stunt-mód is kissé céltalan egyelőre. A Distance korai hozzáférésű változatának talán legérdekesebb része a kihívás (Challenge) pályacsokor, ahol egyes trükkök, ugrások alkalmazásával kell minél jobb időt elérnünk. Egy-egy pálya teljesítése eleve kiemelt erőfeszítést igényel, így ez a lehetőség kifejezetten üdítőként hathat a könnyed Adventure-mód után. A többjátékos lehetőségek egy kis friss levegőt (és végre társas kergetőzést) eresztenek a metropolisz füstös-törmelékes légkörébe, feltételezve, hogy vannak a hálón (vagy a szomszéd fotelben) aktív haverok, mert az online közösség egyelőre eléggé szellős jelenléttel bír a szervereken.

A potenciométer kitér...

... de merre is? Adott a lehetőség, hogy a Distance szélesebb körben sikeres legyen, de egyelőre nem látjuk azokat a mélységi tényezőket, amelyek igazolnák a játék rajongóinak túlzott lelkesedését. Stílus? Nagy-nagy pipa! (Még jó, hisz a Halo 4 egyik látványtervezője is a csapat részét képzi.) Alapötletek? Azok is rendben vannak! Játékmenet? Nos, ezen volna még mit finomítani. A végső változat megjelenéséig természetesen türelmesek vagyunk, és a program egyedisége végett is csak drukkolhatunk, hogy az 1.0-s verzió aztán ne tűnjön el hamar az érdektelenség süllyesztőjében.



VADNYUGATI VASUTAS

EARLY ACCESS

[ÍRTA **TIKA**]

Észak és Dél, no meg indiánok és banditák. Ki hinné, hogy egy vadnyugati leosztásban ezek csak statiszták lesznek, és a valódi főszerepet a XIX. század nagy pionírjai, a gőzmozdonyok kapják. A Bounty Trainben ugyanis a síneken zajlik a cselekmény...

A német Daedalic legutóbb a Valhalla Hills kapcsán hallatott magáról, hogy aztán a viking mennyországba menetelő hősökről egyenesen a polgárháborús Amerikára váltson. A Bounty Trainben, ahogy a neve is mutatja, egy jármű áll a középpontban, és az ötlet attól lesz egyedi, hogy az ilyesmit általában nem gőzmozdonyokra, hanem tengeralattjárókra (Aquanox), vitorlásokra (Pirates!), vagy űrhajókra szabják. A legutóbbi próbálkozások közül például az FTL - Faster than Light című indie űrepuszt citálhatjuk elő, már ha egy ilyen kereskedős, járműfejlesztős, felfedezős-kalandozós túrához keresünk támpontot. Nos, Amerika azért még nem a világűr, de Portlandtől St. Louisig rengeteg megálló és város sorjázik, a polgárháborús időszak pedig remek táptalajnak tűnik, hogy a gyors meggazdagodás útjára lépjünk.

A vasutas meló egyszerűnek tűnhet: kereskedj, vegyél egyre jobb, erősebb mozdonyt, gyarapítsd a szerelvényt új vagonokkal, és tegyél néhány gatling géppuskát is az ablakokba, hogy a síneken mozgó erődöt senki ne állíthassa meg! Ám biztos, hogy lesz, aki ezt is megpróbálja. Előbb-utóbb vágtázó rézbőrűek erednek a vasparipa nyomába, vagy a déli katonák fülelik le a fegyverszállítmányt, amit egy zsíros üzlet reményében a legközelebbi csatatér felé visz a szerelvény. És ugye ott vannak még a vadnyugat örök vámszedői, a banditák. Mégis, a legnagyobb ellenfeled az idő lesz, egy százszorosan is elátkozott visszaszámláló, amelyen ha leperegnek az utolsó napok, és közben nem sikerül teljesíteni a főszálat, akkor bizony a gonoszok győznek. Főhősünkre, Frank Reedre ugyanis egy lokomotívot és élete nagy álmának megvalósítását hagyta örökül a tragikus körülmények között elhunyt apa. Az öreg főrészvényes volt a transzkontinentális vasútvonal létrehozásán fáradozó társaságnál, és az 55 százalékos tulajdonrészével egy gyors és olcsó sínpár mellett tette le a voksát, míg ellenlábasa, Cornelius Tilberdnar az őslakos indiánokat fenyegető hosszabb, no meg több pénzügyi stiklit sejtető tervvel állt elő. Frank nem az egyedüli örökös, tehát, ha a társaság másfél év múlva esedékes szavazásán hatásosan kíván fellépni Cornelius ellen, akkor meg kell keresnie mind a négy testvérét az amerikai kontinens belsejében, és egyesével meggyőzni őket arról, hogy a voksukkal őt támogassák. A sínekre terelt történet inkább gazdasági és logisztikai úton teszi próbára a játékost, meg sem próbál például mélyebbre ásni azon a szálon, hogy profitéhes kapitalisták közül miért érdekelt bárkit is 1861-ben az indiánok sorsa. Főleg, hogy a törzsi harcosok rendszeresen elállják a vasparipa útját, és pár tucat vasutast szinte biztos átküldünk az örök vadászmezőkre. Sőt Frank apjának a halála sem lesz vezérmotívum, pedig egy jó kis bosszúszál komoly felüdülést jelentene. Ami pedig a testvérek lojalitását illeti, itt is a fuvarozáson lesz a hangsúly, persze abban biztos lehetsz, hogy a húgocska gyógyulásához szükséges édesgyökér, valamint a javasember a térkép átellenes pontjain találhatók.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Corbie Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2015. 08. 25.

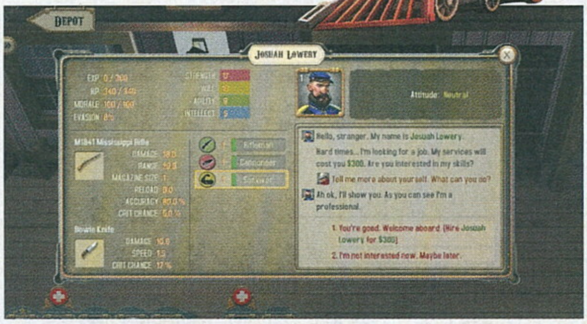
STÍLUSMINTA

Transarctica
1993 (SILMARILS)

FTL: Faster Than Light
2012 (SUBSET GAMES)

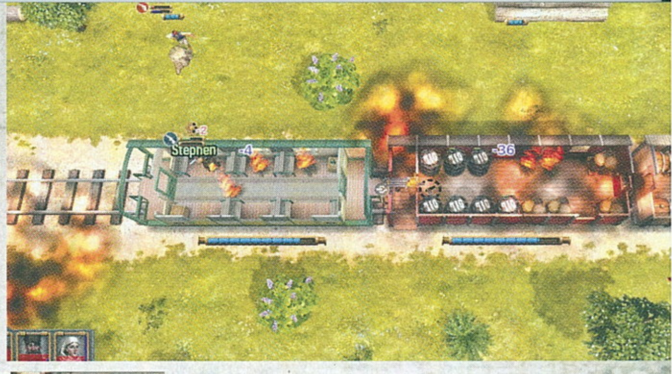
FASTER THAN HORSE?!

Három stációra bonthatjuk le a nagy menetelést. Ebből a keleti partot mintázó térképnézet a célállomások



Van itt beutazható terület szép számmal, noha ennek menete szinte mindig ugyanaz. Szállítmányozunk, megvédjük a vagonokat, bezsebeljük a lóvét.

A mutatós állomásokon átnézhetjük a portékát, bevásárolhatunk, mielőtt elindulnánk új úti célunk és a soron következő kihívások felé.



kijelölésében segít, és megmutatja, hol és merre kell ellenállással számolni. Aztán a városok belső nézetén találkozhatsz a kalandokra vagy utazni vágyó NPC-kel, illetve itt találod a bankot, a városházát és a tőzsdei hírek fő forgalmazóját, az újságárust. Ugyanitt gördülhetsz át a depóba és a rakodóperonra, előbbinél új gépek, utóbbinál kereskedésre felkínált javak várnak. Megvalósítás szempontjából egyébként az állomások a legszebb ékkövei az alkotásnak, és a fegyverboltok/vegyesboltok mögül egyelőre még hiányzó tartalom azt sejteti, hogy lesz itt még meglepetés is.

És végül essen szó a harci fázisról, két település között ugyanis gyakorta meg kell küzdenünk a négy fő frakció – unionista és konföderációs katonák, indiánok és banditák – képviselőivel. Ilyenkor egy stratégiai nézetben felülről látjuk az eseményeket, és a szerelvény belsejében irányíthatjuk a kis csapatot, ami többnyire abból áll, hogy egyik emberünk a lokomotívot kezeli (lapátolja a szenet, fékez a felbukkanó akadályok előtt), a többiek pedig veszettül puffogtatnak kifelé. Nyilván mást is csinálnak, mert a 3-4 embert okosan el kell

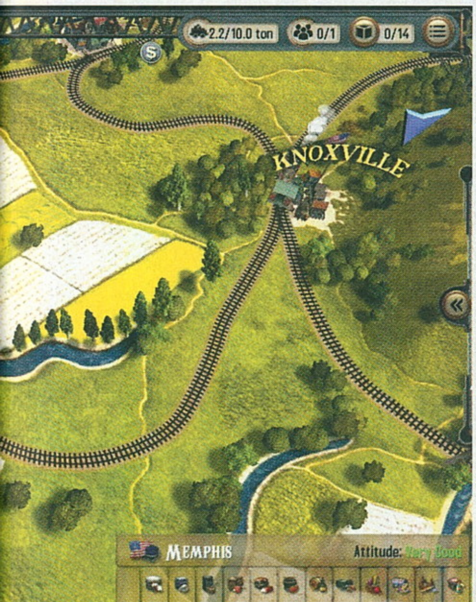
osztani a lőállások és a keletkező tüzek oltása között. A vonatrablás amúgy két koreográfiára építkezik: az első, hogy üldözőbe veszi a szerelvényt néhány lovas, és felkapaszkodva megpróbálják lekapcsolni a hátsó vagonokat; a másik forgatókönyv, hogy egy echós szekeret tesznek keresztbe a sínen, és fedezékek mögül lövik ronggyá a lefékező járatot. Mindkét eset érdekes tanulságokkal szolgál, és ebből a legfontosabb, hogy a vasút kötött nyomtávú szerkezet, így aztán a korai lelkesedést hamar megöli a változatosság hiánya. Persze összeránthatunk egy jó kis csapatot kiszuperált bakákból, nyomkeresőkből, és Frank még ápolónőt, sőt szerelőt is felfogadhat, de utána már rutinból koncentrálod a tűzerőt a dinamitot dobáló rablókra, és a mozdony irányítása is csak talmi csillogás lesz (egy fékkar, síp, egy fokozatváltó, meg némi szénlapátolás).

IRÁNY NYUGAT!

A Bounty Trainben tehát egyszerre játszol vasutast és pisztolyhőst, persze leginkább üzletembert. Állomástól állomásig pöfögsz, utasokat szállítasz, gyapottal, szerszámokkal és egyéb XIX. századi árucikkekkel házalsz, hogy előteremtsd a hozzávalót a korszak csúcsgépeihez, mint a Forney, a Pioneer vagy a General gőzmozdony. Lóerő, sebesség és szénfogyasztás lesznek a varázsszavak, mert a profit nem vár meg, és ha Mary nem jut el 12 nap alatt Bostonba, vagy késik a polgármesterrel lezsírozott gyógyszerszállítmány, akkor egy huncut vasat sem látsz, sőt büntetőkamatot kell fizetned. A piaci modellben amúgy a közgazdaságtan alaptézíseit kombinálták a fejlesztők a valós időben zajló polgárháborús eseményekkel. Egyik nap megválasztják Lincolnt – erre inni kell, Washingtonban tehát felmegy a szesz ára, majd egy másik nap leég Louisville, gyógyszer és élelmiszerárak a plafonon, aztán túltermelés Pittsburghben, és így tovább.

AKIT A MOZDONY FÜSTJE EGYSZER MÁR MEGCSAPOTT...

Attól persze nem kell tartani, hogy a Bounty Train kisiklott alkotás lenne, hisz olcsón és szépen prezentálja azt az élményt, amit a gőzmozdonyok, vadnyugat és polgárháború trió jelent. Úgy 8-10 óra tiszta játékidő alatt lerendezhető a főszál, és utána sandbox módban játszhatsz tovább, noha akkor már nincs kivel versenyezni, és nem tudnék olyan mellékszálat sem mondani, amit vétek lenne kihagyni. Továbbá kezdetben a távolabbi városok felé haladó sínszakaszok feloldásának izgalma még képes feledtetni, hogy itt minden nagyon uniformizált – az állomások, az ellenfelek, a szállítási feladatok, de a mozdonyok sem olyan izgalmasak, mint mondjuk a vitorlások vagy az űrhajók, és talán nem véletlen, hogy a regények lapjain kevés masiniszta fordul meg. Ettől függetlenül a kor és a gőzgépek szerelmeseinek ez egy ajánlott alkotás.



A VASÚT CSÚCSA

A minden idők legszuperebb vonata címért a Transarctica már 1993-ban versenybe szállt, és valószínűleg azóta is birtokolja a titulust. A Silmarils játékának alapját egyébként egy francia sci-fi novella adta, és a fáma szerint a posztapokaliptikus világban áthatolhatatlan felhőréteg takarja a napot, miközben minden jéggé vált (Snowpiercer mozi, rémlik?). A megmaradt emberiség pedig a Viking Unió rabigája alatt nyög, amely az egyetlen közlekedési lehetőséget, a vasútvonalakat felügyeli. Lázadók kis csoportja azonban ellopta a címadó szuperszerelvényt, ami mindenféle csuda dolgot tudott, rakétaütegeket, mozgó barakkokat illeszthettél a szénnel hajtott mozdony mögé. Mamutokra is emlékszem, és két szerelvény találkozásakor harci módba lépett a játék, ahol a sínekről támadta egymást a két fél.

A GYALOGLÁS VÉGE

AUTOMATION

EARLY ACCESS

THE CAR COMPANY TYCOON GAME

[ÍRTA JOHNBART]

Példaképed Henry Ford? Szeretnél Elon Musk nyomdokaiba lépni? Vagy egyszerűen csak imádod az autókat, és van elfekvőben egy autómérnöki diplomád? Akkor ne lapozz tovább, mert az Automation jó eséllyel a te szimulációs és menedzserjátékod lesz!

„Úgy tudom, szereted a Car Mechanic Simulatort!", írta Böjti kolléga abban az e-mailben, amelyben az Automation Early Access kulcsát küldte, és noha teljes mértékben igaza van, bevallom, a játékkal sikerült megfognia. A lengyel Red Dot Games kazuár puzzle-szimulátorával szemben a kicsi (mindössze négy főt számláló), de annál lelkesebb új-zélandi Camshaft alkotása ugyanis egyáltalán nem veszi félvállról a gépjárműtervezést: a csapat wellingtoni garázsában így egy kompromiszszumoktól mentes, autómérnököknek és vérbeli autórajongóknak szánt menedzsment-szimuláció készül.

Új taxit tervezünk, aminek elengedhetetlen kelléke a body-on-frame konstrukció, a sárga szín, és a spoiler a csomagtartón.

„A KFT. ÉN VAGYOK"

A fenti műfaji duó nem elírás, az Automation ugyanis egyszerre lesz cégépítős tycoon-szimuláció és autótervező program. Előbbi vonulatot gyártástechnológia fejlődésével ugyanis mindegyik osztályban megpróbálhatunk alkotni, ha új kocsi tervezésébe fogunk. Az egyes kategóriák mögötti gyártási infrastruktúra persze nem fog egyetlen

Magad bütykölöd a verdát? Netán autógyárban dolgozol? Akkor az Automation szinte biztosan jó választás lesz számodra.

a jelenleg még fejlesztés alatt álló (de elkészültekor akár többjátékos módban is játszható) karriermód fedi majd le, amelyben egy gépjárműtervező és -gyártó cég irányítása szakad a nyakunkba, 1930-tól egész a 2020-as évekig. Határidőnaplónk oldalait a tervező-, illetve gyártórészlegek felépítése és üzemeltetése, kutatás és fejlesztés, márká(i)nk arculatának megtervezése, valamint a járgányaink vevőközönségét felmérni hivatott demográfiai- és marketingkutatások levezénylése tölti majd ki. Unatkozni tehát nem fogunk, lesz itt minden, amit egy keményvonalas tycoonjátéktól elvárhatunk.

Hogy cégünket milyen irányba tereljük, csakis rajtunk áll: olcsó népautókkal, középkategóriás szedánokkal vagy épp drága, de mérnöki csoda luxusautókkal és sportkocsikkal is kereshetjük a választott vevői kör kegyeit. Leragadni persze nem muszáj egyetlen kategória mellett, a tervezési- és csettintésre a kívánt minőségi követelményekhez igazodni. A valósághoz hasonlóan így idővel muszáj eldöntenünk, hogy főleg olcsó, de visszafogott teljesítményű autókhoz, megbízható középkategóriás kocsikhoz vagy épp nagyteljesítményű (és nagy szervizigényű) drágaságokhoz kösse vállalatunk nevét az autós társadalom.

„A MI AUTÓNK"

Az Automation sava-borsát viszont a fentiek ellenére is a gépjárművek megtervezése adja, amely már a jelenleg kapható korai hozzáférésű változatban is teljesen jól működik. A folyamatot egy kötöttségektől mentes sandbox módban, illetve cirka 60 egyedi feladatban gyakorolhatjuk be – utóbbiaknál a kocsik egyes tervezési fázisaiba (pl. motorösszerakás, felfüggesztés tervezése, aerodinamikai beállítások stb.) pillanthatunk bele, előbbinél viszont konkrétan a nulláról rakhatunk össze egy (jobb esetben) funkcionális és hatékony autót.

Kezelőfelületében a folyamat leginkább a videoszerkesztők lineáris idővonalára hajaz, az egyes lényeges komponenseket így egyenként, egymás után állíthatjuk be.

ADATOK

KIADÓ
Camshaft Software

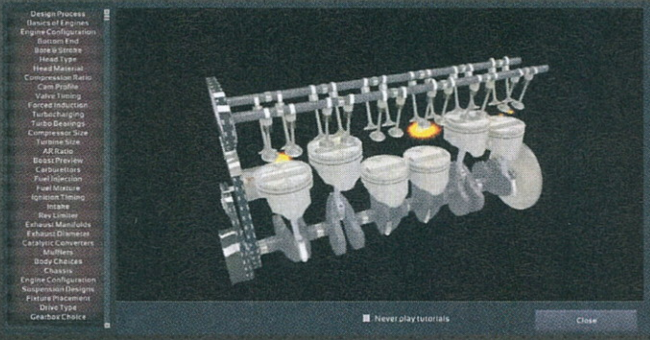
FEJLESZTŐ
Camshaft Software

MŰFAJ
mendzsment, szimulátor

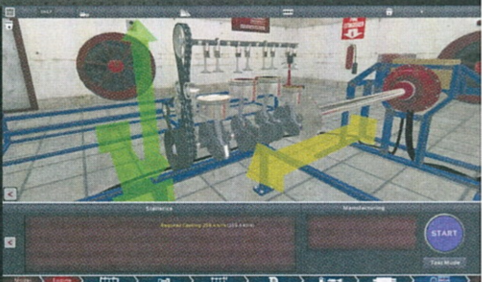
MEGJELENÉS
2015. 03. 12.

STÍLUSMINTA

Car Mechanic Simulator 2015
2015 (PLAYWAY S.A.)



A lángcsóvák alapján ha autóba nem is lesz jó a motor, tűzijáték-gépnek azért még elmehet majd.



A karosszéria és az alváz, valamint a felfüggesztések kiválasztása után így többek között az abroncsok beállítása, a motor összerakása, a használt üzemanyag típusának és keverékarányának kikotyvasztása, a sebességváltó áttételek megtervezése, illetve a vezetési segédletek és a fedélzeti elektronika felszereltségének kiválasztása is ránk hárul. Az Automation pedig ezen a téren nem viccel: a fenti szegmensek mindegyike legalább tucatnyi beállítási lehetőséggel és szabvánnyal érkezik, és ezek mindegyike érezhetően kihat a tervezett gépkocsi menetteljesítményére, fogyasztására, karbantarthatóságára, fenntartási költségeire, károsanyag-mutatóira, és persze a motorháztető alatt megbúvó lóerőkre és nyomatékra is.

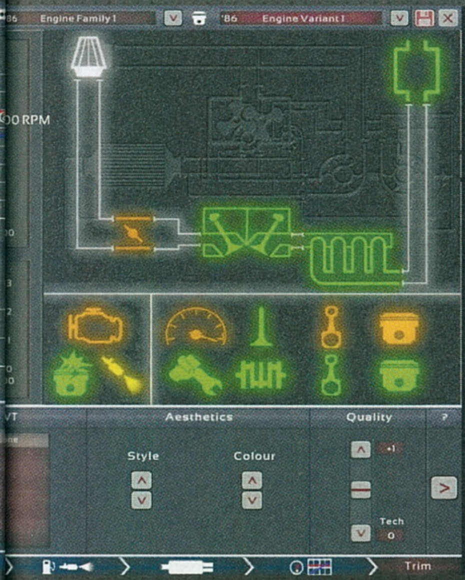
MEGTEKINTÉS CSAK TERVEZŐASZTALON!

A kihívás a fenti mutatók optimalizálásában rejlik, ami egy rakás csúszkában, szövegdobozban, statisztikai információban és görbében realizálódik. Az Automation tehát kísérletet sem tesz rá, hogy megkedveltesse magát a laikusokkal, ami persze nem meglepő, a játék elvégre bevallottan autómániásoknak készült, akik száz százalék, hogy lubickolni fognak a részletes beállítási és mérési lehetőségek olajtengerében. A játék ennek megfelelően grafikailag nem valami combos: vizuális tervezés csak a karosszéria, az alváz, a felfüggesztések, az abroncsok és a motor összerakásánál van, de a látványvilág azoknál is inkább csak 10-15 évvel ezelőtti színvonalat üt meg.

KÖZÖSSÉGI SUFNITUNING

Noha az Automation még messze áll a megjelenéstől, a jelenleg elérhető autótervező réteg teljesen modbarát, a játék Steam Műhely oldala így már most tobzódik a felhasználók által gyártott, olykor a fejlesztői tartalmak minőségét is minden szempontból megütő tartalomban. Egy pillanatig se csüggedj hát, ha kevesled a jelenlegi buildben elérhető karosszériaelemeket, pár kattintással ugyanis jelentősen kibővíthető a kocsik összelegózásához használt alkatrészek száma. A verdák és azok alkotóelemei mellett persze az Automation tycoonvonulata is hasonlóan nyitott lesz: ott egyedi cégekkel és értékesítési régiókkal bővíthetik majd ki a gazdasági réteget a változatosságra vágyó autómérnökök, szóval ha minden a terv szerint halad, komoly problémák pedig nem lépnek fel, semmi akadálya nem lesz, hogy megpróbáljuk mondjuk magát a General Motorst lenyomni az autópiacon.

Ez persze a téma tükrében élhető kompromisszum, a hangsúly úgyis a statisztikai és tervezőképernyőkön, valamint az azokat támogató fizikai rétegen van, amit már most sem érhet panasz – ennek legjobb fokmérője, hogy az elhivatottabb játékosok elmondása szerint az Automation már most többé-kevésbé élethűen modellezi azon valós autótípusokat, amelyeket a gépkönyveik adatai alapján paramétereznek a játékban. Technikai téren persze ennek ellenére is van még mit javítani a programon: a grafikai összhatást tekintve a játék aránytalanul sokáig tölt, a teljes képernyős megjelenítést az Early Access build kifejezetten nem ajánlja, a bevizsgálás során pedig néha véletlenszerű fagyások is belerondítottak a tervezési folyamatba. A játékmenet terén a profik a motortervezési fázis melletti elemeket pellengérezik, elmondásuk szerint ugyanis a program motorösszerakási modulja lényegesen kidolgozottabb, mint az alváz-, a karosszéria-, vagy épp az abroncstervezés, míg a beltérrel, az elektronikával és a vezetési segédletekkel kapcsolatos lépéseket mindössze 2-3 menüvel teljesen letudhatjuk.



DURANT NYOMDOKAIN?

Az Automation tehát még közel sincs kész, a játékosok visszajelzései alapján pedig bőven van mit kibontani a programban. A kis négyfős stúdió teljesítménye azonban ennek ellenére is megsüvegelendő, a jelenleg játszható gépkocsitervező-szimulációs réteg ugyanis már most betonstabil alapokon nyugszik, és az azt támogató tartalommal sincs gond (közel 60 feladat és 35 sablon autómodell ad elfoglaltságot a hozzáértőknek, ami a modtámogatás mellett csak nőni fog a jövőben).

A játék azonban ennek ellenére is (a címe alapján) egy tycoon-program lenne, amiből azonban még semmit sem látni. Kérdéses így, hogy a cégmenedzsmenti vonulat végül miként muzsikál majd élesben, akárcsak az is, hogy a végletekig menő, olykor már-már autómérnöki hátteret igénylő tervezési vonulat mellett életképes lehet-e egy hasonlóan keményvonalas gazdasági-cégirányítási réteg is a játékban. A válasz még várat magára (a teljes megjelenés elvileg 1-2 évre van), egy dolog azonban biztos: ha imádod az autókat, és szívesen terveznél magad is egyet, az Automation sandbox módjánál jobb eszközt jelenleg nem nagyon találsz erre a célra.

KÁOSZELMÉLET

EARLY ACCESS

WARHAMMER 40,000 ETERNAL CRUSADE

[ÍRTA **BULLSEYE**]

A WH40K brutális világa sok játékot ihletett meg az elmúlt években, és nem csupán az eredeti, stratégia műfajban. Eddig azonban hiányzott egy igazán kemény, többjátékos akciójáték, amiben önfeledten mészárolhatjuk le mindazokat, akik nem értenek velünk egyet.

A jó hír – értelemszerűen –, hogy már van ilyen játék, pontosabban a lehetőség rá. A rossz, hogy elég sokáig tarthat, mire kiderül, mennyire tud megfelelni az elvárásoknak. A kezdeti kép részben biztató, részben óvatosságra intő, de főleg hihetetlenül kezdeti. Az Eternal Crusade ugyanis, bár már elérhető mindenki számára a Steamen Early Access címeként, de bevallottan alfaállapotú, még ha a megjelölés kissé mást is jelent, mint legtöbben várnák.

A készítők is megszenvedték a sietséget, és jelenleg azért könyörögnek, ne egyszerű csapatalapú henteléseként beszéljenek a játékukról, hiszen az egy teljes értékű MMO lesz, perzisztens világgal és alapvetően eltérő PvP, valamint PvE móddal. A gond csak az, hogy ebből jelenleg egyedül a PvP látható, méghozzá egyszerű, csapatalapú mészárszékként. Azonban ez a rész már éppen elég ígéretes ahhoz, hogy alig várjuk a teljes verziót, és persze rettegjünk tőle, hogy még idén karácsonyra sem érkezik meg az átfogó béta.

Végre egy brutális feldolgozása a Warhammer világának, amiben darabokra szeletelhetjük játékostársainkat.

BATMAN BEÁJULNA

A WH40K világa látványos, hangulatos és nagyon sötét. Ezt pedig remekül visszaadja a játék már most is. Nincs ugyan sok térkép, ahol összecsaphatnak a játékosok, de azok teljesen kidolgozottak, és remekül festenek a gigantikus szobrokkal, templomszerű épületekkel és a világra jellemző díszítőelemekkel (főleg koponyákkal). Legalábbis ahol elég világos van ahhoz, hogy lássuk ezeket. A pályák közel fele ugyanis annyira sötétre sikerült, hogy az néha már a játszhatóság rovására megy.

Jelenleg a tervezett négy fajból kettő érhető el, az Űrgárdisták és a Káosz gárdisták. Ez talán nem véletlen, mert a két „faj" sokban hasonlít, így egyszerűbb és gyorsabb volt a mocskos árulókat behozni a csatatérre, mint a sokak által lényegesen jobban várt Orkokat. Ugyanakkor a játékosoknak nehezebb lett a dolguk, amikor egy sötét pálya sötét szegletében kell a másodperc töredéke alatt eldönteni, hogy az eléjük beugró alakba belevágják-e a baltát – ezúton is szeretnék elnézést kérni csatatestvéreimtől.

A némileg napfényesebb pályákon már magukban az űrgárdistákban is gyönyörködhetünk. Ugyan egyénivé még nem tehetjük őket, de a rendházak és az osztályok eltérő páncéljai már kellően változatosak. És ami fő, a külső nézetből irányított űrgárdisták mozgásában is érezni, hogy hatalmas, páncélozott gyilkológépek, már akkor is, ha éppen csak haladnak, hát még amikor futni próbálnak, célra tartják a nehézfegyverzetet, vagy éppen közelharcban csapnak össze.

FÉNYESEBB A LÁNCKARD

Az Eternal Crusade leginkább a hangsúlyos közelharcban különbözik a szokásos modern lövöldéktől. A jelenlegi ötből két karakterosztály is kifejezetten az ellenfél darabokra vagdosására épül, vagy

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Behaviour Interactive

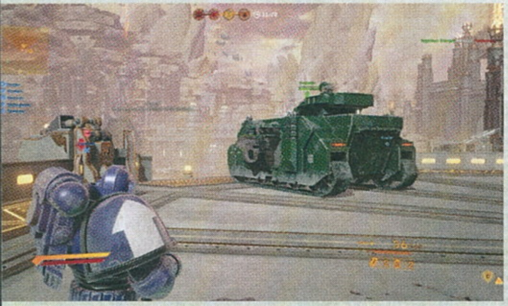
MŰFAJ
akció-MMO

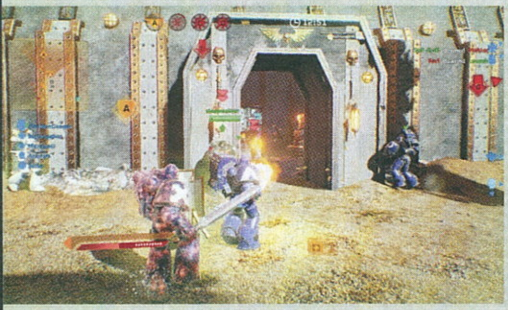
MEGJELENÉS
2016. 01. 26.

STÍLUSMINTA

Warhammer 40,000: Space Marine
2011 (SEGA)

PlanetSide 2
2012 (DAYBREAK GAMES)





Az épületek stílusa, az óriási szobrok, a brutális páncélok mind hozzák azt a látványos összképet, amit elvárunk a WH40K univerzumának feldolgozásától.

A FAJOK EREDETE

Az egykori rendházak árulóvá vált tagjai, akiket megrontott a Káosz, nagyjából 10 000 éve – azóta folyamatosan gyűlölik és irtják a többieket. Kinézetük hasonlít az űrgárdistákéra, csak még egy fokkal vadabb, fegyvereik is hasonlóak, de többet használják a pszit, és komolyabb mutációknak is alávethetik magukat.

FRAKCIÓ:
KÁOSZ ŰRGÁRDISTÁK

Ősi, nemes és természetesen fennhéjázó faj, amely pusztulásra ítélte magát. Azonban még élő tagjai kiváló harcosok, akik főként ügyességükre, fejlett fegyverzetükre és pszi képességeikre hagyatkoznak az összecsapások során. Az űr-elfek, akik a fejlesztők ígérete szerint hamarosan megérkeznek.

FRAKCIÓ:
ELDÁK

A WH40K univerzum B-közepe, akik a felesleges gondolkodás helyett inkább csak pusztítanának. Nagyok, erősek és rengetegen vannak. Fegyvereik ugyan nem kifinomultak, de hatékonyak és látványosak. A kissé paródiába hajló faj közönségkedvencnek számít, mégis rájuk kell majd a legtovább várnunk.

FRAKCIÓ:
ORKOK

Az emberiség haderejének elitje, genetikailag módosított, erősen páncélozott szuperkatonák, brutálisan hatékony fegyverekkel. A különféle rendházak között ugyan akadnak apróbb eltérések, de mindegyik tagjai fanatikus gyilkológépek, és a későbbiekben akár a legendás Terminátor páncélt is felölthetik.

FRAKCIÓ:
ŰRGÁRDISTÁK

óriási pajzsot cipelve, vagy háti rakétákkal röpködve és le-lecsapva. A közelharc előnye, hogy egyből ki is végezhető a legyőzött ellenfél, ami egyrészt pontot ér, másrészt így nem tudja visszahozni az életbe az első arra járó csapattársa.

Igen, éleszteni mindenki tud, de akad gyógyító-támogató osztály is (bár ez egyelőre nem annyira hatékony), ahogy nehézfegyverzetet cipelő is, akire a tankelhárítást bízhatjuk. És persze van sima, mezei gárdista, aki egyedüliként képes elfoglalni azokat a pontokat, amelyeknek lerohanásával vagy megvédésével megnyerhetjük a csatát, és talán neki válogathatjuk össze a legváltozatosabban a felszerelését a szinte kötelező pontrendszerben.

Bár űrgárdistához talán méltatlan módon fogunk percenként elhalálozni, de ez nem kell, hogy kedvünket szegje. Egyrészt a későbbi fejlődéshez szükséges pontokat nemcsak gyilkolással,

hanem csapatunk segítségével is megszerezhetjük, másrészt már jelenleg is van mód farmolni egy kis K/D arányt. A február végi állás szerint a két járműből főként a tankkal arathatunk, amíg kellő gyakorlatunk lesz, utána pedig a közelharci egységekkel, amelyek gyorsabban és (látszólag) könnyebben képesek ölni, mint a távolsági harcosok – éppen most tervezik visszafogni az erejüket. Balanszolásra egyébként is nagy szükség lenne, mert a csaták ritkán kiegyenlítettek, úgy tűnik, a káosz jobban vonzza a profibb játékosokat.

AMI MÉG HIÁNYZIK

Ami miatt sokan bízunk a játék sikerében, az a fejlesztők hozzáállása. Odafigyelnek a játékosok véleményére, és folyamatosan kommunikálnak a közösséggel blogban és videókban. Persze erre szükség is van, hiszen nagyon sok fejlesztenivalójuk akad még. Éppen most futott be egy új fegyver, annak a kiegyensúlyozása zajlik, ami után érkezik egy új térkép (esős, sötét). A komolyabb fejlesztési lista elejére a játékosok elvárásai alapján a klánok bevezetése került, utána talán az Eldák előfutárai érkeznek, majd egy újabb térkép (nyilván sötét) és egy új tank. Folyamatosan bővülnek majd a fegyverek, a térképek és alfajok, míg megérkeznek az Orkok is.

A távolabbi jövőben pedig ott a sokat emlegetett teljes perzisztens világ, fejlődési lehetőségekkel, csata utáni jutalmakból összeállítható egyéni páncélzatokkal és díszekkel, elit és hős karakterosztályokkal, ötfős PvE horda móddal a Tyranidák ellen és 100 fős PvP ostromokkal, no meg persze mikrotranzakcióval. De addig még sok vér folyik el a szervereken.

TÚL KORAI HOZZÁFÉRÉS

Nehéz nem lelkesedni a játékért egy-egy sikeresebb csata után. De egészen más kérdés, hogy érdemes-e 40 eurót adni érte már most. Az, akit ellenállhatatlanul vonz a WH40K világa, úgyis beszállt már az Early Access előtti Founders Packok valamelyikébe, mindenki másnak viszont érdemesebb addig várnia, amíg javul a kód, fejlődik a világ, és kiderül mennyi teljesül az ígéretekből. Különösen, mivel az egyik ígéret szerint Orkokkal akár ingyen is belevághatunk majd a harcba.

TECHNIC, KICSIT MÁSKÉPP

EARLY ACCESS

SCRAP MECHANIC

[ÍRTA CHRIS]

Úgy tűnik, hogy a 2016-os év sem fog eltelni nyitott világú, teljesen interaktív, építkezős játékok nélkül. Ez persze korántsem gond, főleg, ha olyan remek címekkel bombáznak majd minket, mint a most bemutatott, egyelőre még korai hozzáférésű Scrap Mechanic.

Minecraft, Garry's Mod, Rust, Ark, Space Engineers – csak pár cím az olyan játékok közül, amelyekre játékosok százezrei, esetleg milliói vannak nap, mint nap rákattanva. Közös ismertetőjegyük, hogy egy olyan nyitott világot nyújtanak lakóiknak, amelyben szinte bármit megtehetnek egymással és a környezetükkel. Persze mindegyik alkotásnak akadnak egyedi tulajdonságai, amiknek köszönhetően kiemelkednek társaik közül. Ilyen a Scrap Mechanic is, ami bár alapjait tekintve egy sima Minecraft-koppintásnak tűnhet, mégis sokban különbözik attól.

ÉPÍTÉSZEK ELŐRE!

A Scrap Mechanic tehát egy nyitott világú, online építkezős játék, amelyben a játékosok feladata egyszerűen az, hogy hajótöröttként megérkezve építsenek valamit annak érdekében, hogy túléljenek azon a robotok lakta bolygón, amelyet mezőgazdasági céllal kolonizált egy óriáscég. Már az első percekben kiderül, hogy a Scrap Mechanic világa nem igazán úgy épül fel, mint a Minecrafté (amiről bővebben olvashattok a 78. oldalon), ugyanis a hatalmas különbség az, hogy nem léphetünk közvetlen kapcsoltba

ADATOK

KIADÓ
Axolot Games

FEJLESZTŐ
Axolot Games

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2016. 01. 20.

STÍLUSMINTA

Space Engineers
2013 (KEEN SOFTWARE HOUSE)

Hurtworld
2015 (BANKROLL STUDIOS)

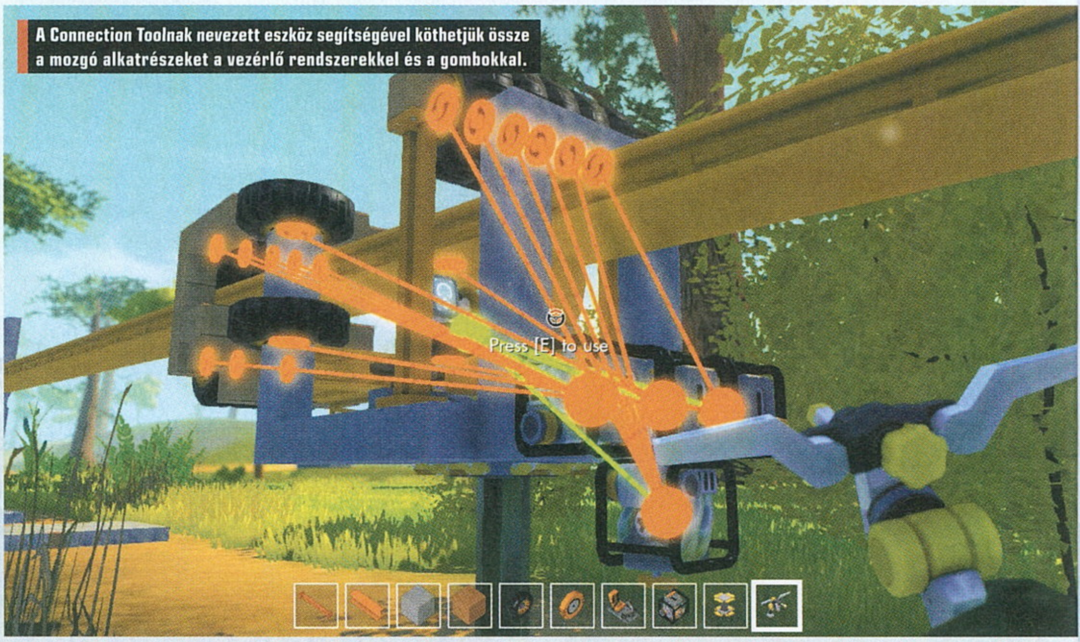
a környezettel, azaz nem bonthatjuk le a világban található fix épületeket és növényzetet. Viszont leltárunkban végtelen mennyiségű anyagblokk és alkatrész pihen, ezekből pedig azt építhetünk, amit csak akarunk. És amikor a lehetőségek végtelenségéről beszélünk, akkor tessék egészen komolyan venni a dolgot, ugyanis a készítőknek csupán pár tucat variálható alkatrésznek köszönhetően sikerült egészen elképesztő és sokoldalú lehetőségeket adniuk a játékosok kezébe.

Az építkezés úgy zajlik, hogy az egér segítségével apróbb kockákból téglateteket húzunk fel magunk elé, amelyek anyagát és méretét könnyedén variálhatjuk. Ezzel sima, tömör felületeket hozhatunk létre, legyen az beton, fa, tégla vagy fém. Aztán kapunk pár érdekesebb elemet is, mint a lépcsőfeljárók, oszlopok, tartóelemek, tartályok és különféle kacatok, amelyekkel a blokkokból felépített építményeinket csinosíthatjuk ki. Ezzel a pár egyszerű mozdulattal épületeket vagy olyan tárgyakat készíthetünk, amelyek a világhoz „csatlakozni" fognak. Amik igazán érdekessé teszik a Scrap Mechanic rendszerét, azok a gépalkatrészek, amelyekkel aztán

végtelenszámú funkcióval láthatjuk el az előbbi módszerrel felhúzott építményeinket. Készíthetünk egyszerű ajtókat, amiket gombnyomással nyithatunk ki, vagy komoly kapurendszereket, amelyek akár percekig nyílnak. De nem muszáj itt megállnunk. Csinálhatunk hoki- vagy focipályát, amely felett természetesen eredményjelző tábla mutatja a mérkőzések állását, vagy létrehozhatunk egy 50 méter magas mutatós órát. Csupán pár alkatrész (forgók, irányítók, nyomógombok) segítségével olyan komplex és hihetetlen masinákat kreálhatunk, amilyeneket csak szeretnénk.

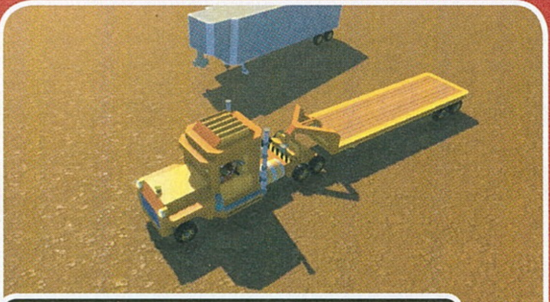
JÁRMŰRE FEL!

A dolog akkor kezd igazán érdekessé válni, ha elővesszük az emelőt a leltárunkból, aminek ha a tetejére ráépítünk valamit, akkor az a világtól elszeparálva készül el. Jellemzően ilyenek a járművek, melyekre legalább olyan



A Connection Toolnak nevezett eszköz segítségével köthetjük össze a mozgó alkatrészeket a vezérlő rendszerekkel és a gombokkal.

A 3 LEGÉRDEKESEBB KREÁLMÁNY

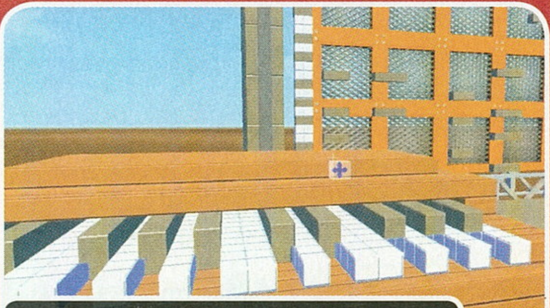


CSŐRÖS KAMION

Az még csak hagyján, hogy a Deek nevű felhasználó elkészített egy 18 kerekű kamiont, de ami igazán érdekessé teszi az alkotását, az az, hogy vontatmányokat is képes volt alkotni hozzá. A dolog azért is különleges, mert egyetlen gombnyomással rögzíthette is a rakományt, így bármikor le is cserélhette azt. És ez ment akár egyeletlen felszínen is!

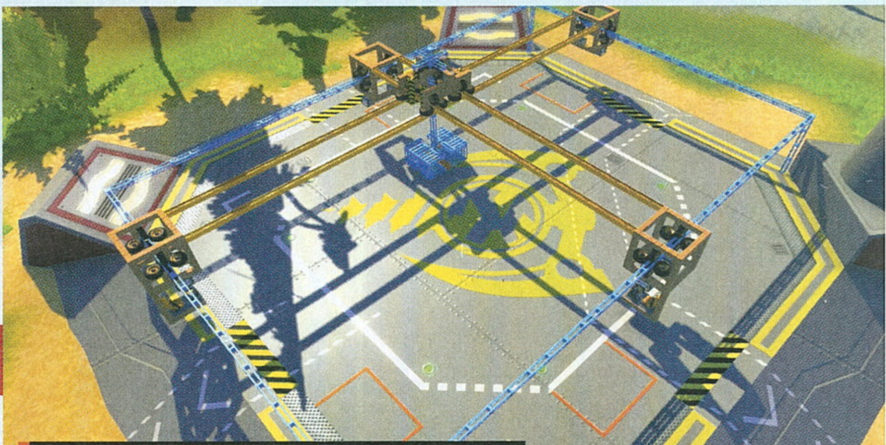
TÁVIRÁNYÍTÁSÚ AUTÓ

A legtöbb játékos hatalmas járműveket álmodik meg magának, de Koru nem. Ő inkább egy távirányítású autót épített, ami önmagában még nem is lenne olyan érdekes. A dolog attól lett igazán fantasztikus, hogy készített hozzá egy egész versenypályát is, ahol az áthaladásunkat is méri a rendszer. Ha megoldja, hogy többen is játszhassanak rajta...



LYUKKÁRTYÁS LEJÁTSZÓ

Közel 100 éve léteztek olyan zenedobozok, amelyekbe ha lyukkártyát helyeztünk, automatikusan lejátszottak valamilyen zeneszámot. Bolegdehh készített egy hasonlót, ami egy hatalmas, több százméteres kártyát pörget végig, majd ez alapján üti le az ott lévő zongora a billentyűket. A zenét viszont utólag kapcsolta mindehhez, mivel azt még nem kezeli a játék.



Pár egyszerű elem segítségével rendkívül bonyolult, összetett gépeket is megalkothatunk, mint például az itt látható rendszert.

nagy hangsúlyt fektettek a készítők, mint az épületekre. Ezért aztán külön járműalkatrészekből is bőséges kínálat áll rendelkezésünkre. Ilyen például a pilótaülés, amit megfelelően rendszerbe kötve szabályozhatjuk a sebességet és a kormányzást, de persze választhatunk különféle hajtóművek közül is, mint amilyen az elektromos vagy gázturbinás motor. De kapunk sugárhajtóműveket is, amelyekkel a levegőbe emelkedhetünk. Ezeket persze kombinálhatjuk a hagyományos hajtóművekkel, így létrehozhatunk olyan járműhibrideket is, amelyek leszállás után a felszínen gurulnak tovább. A járműépítés a Scrap Mechanic egyik legizgalmasabb területe, amelyre tévedve egészen elképesztő kreálmányokat is összedobhatunk.

A Steam közösségi területe természetesen már most tele van a játékosok legelképesztőbb ötleteivel: építettek már tankot, aminek lövegtornya külön mozgatható volt, kamiont, traktort, X-szárnyút és birodalmi lépegetőt a Star Warsból. De talán a legdurvább, amit láttunk, az egy Transformers által inspirált helikopter-lépegető volt, ami képes átalakulni egyikből a másikba. Persze nem csak járművekből építettek döbbenetes csodákat: csináltak már komplett vidámparkot is óriáskerékkel és hullámvasúttal, sőt még olyan összetett rendszereket is sikerült felhúzni, mint egy számológép.

A fenti lehetőségeket olvasva most biztosan sokan azt hiszitek, hogy a Scrap Mechanic egy hihetetlenül összetett, bonyolult program. Nos, tény, hogy komplex gépeket, rendszereket hozhatunk létre benne, de ennek ellenére a Scrap Mechanic alapjai nagyon egyszerűek. Mindössze pár olyan alkatrészünk van, ami mozog, vagy a mozgást szabályozhatja, nekünk pedig csak a közöttük lévő kapcsolatokat kell létrehozni és

szabályozni. Ehhez kapunk egy eszközt, amivel egyszerűen húzhatunk kapcsolatvonalakat irányítópultok, gombok és forgók közt, és nagyjából ennyi is a munkánk. Ennek köszönhetően nagyon gyorsan belerázódhatunk az alapokba, s elkészíthetjük a legalapvetőbb dolgokat, mint amilyenek a járművek vagy épületek. Később persze tágíthatjuk tudásunkat, és a közösségi csatornákat böngészve megtanulhatjuk, hogyan hozzunk létre automata ajtókat vagy akár lépegetőket. A lehetőségek száma tényleg végtelen.

Az építkezős játékokból idén sem lesz hiány, de a Scrap Mechanic több szempontból is érdekesnek tűnik.

TÚL KORAI HOZZÁFÉRÉS?

A Scrap Mechanic viszont egyelőre csak korai hozzáférésű változatként érhető el, jelenlegi verziójában pedig bizony fel-feltűnnek a hiányosságok. Ilyen például az egyik legfontosabb, hogy még nincs túlélő játékmód a programban, azaz hiába rettegünk, hogy megtámadnak minket a húsra éhes robotok, ez sosem fog megtörténni. A karakterek is nagyon egyformán néznek ki, annyi az egyedüli lehetőségünk, hogy készíthetünk női főhőst is, ami sajnos nem sok. Többszereplős játékról lévén szó hálózati problémákkal is kénytelenek megküzdeni a játékosok, ugyanis rengeteg a lag és sokszor nem is tudnak egymásra csatlakozni a barátok. De hiányzik még a Scrap Mechanicből egy jó adag anyagfelület, alkatrész és gép is, melyek, ha minden igaz, szépen lassan, a nyár folyamán fognak belekerülni a programba.

EARLY ACCESS

ELME NEM MARADHAT ÉPEN

MAZE
THE ANGELS WALK SILENTLY

[ÍRTA LOR]

Mostanság aztán igazán nem panaszkodhatunk a magyar indie fejlesztőkre. A Quern után egy újabb érdekes kalandjáték készül, ami most sokkal sötétebb vidékekre kalauzol minket: egyenesen H.P. Lovecraft borzongással és elborultsággal átitatott világába.

A videojátékok „lovecrafti" jelzővel ellátott szeglete különleges, elborult vidék. A Howard Phillips Lovecraft által megálmodott mitológia számtalan fejlesztő fantáziáját mozgatta már meg, ám manapság egyre ritkább, hogy egy videojáték kifejezetten ebből az alapanyagból merítkezzen. A hazai Mysterious Machine csapata ezt az űrt szeretné betölteni belső nézetes kalandjátékával, a MAZE: The Angels Walk Silentlyvel. A kalandra hamar felfigyeltek a rajongók: kilenc nap alatt zöld utat kapott a Steamen, lassan pedig indulhat a Kickstarter-kampány is – ugyan a csapat nem köti ehhez a játék elkészülését. A PC Guru elsőként pillanthatott rá a játék korai techdemójára, ezen alkalomból pedig elcsíptük a fiúkat is pár kérdés erejéig.

FÉNY ÉS ÁRNYÉK

Sötét családi titkok, felsőbb erők, szekták és jóslatok – egyik sem ismeretlen motívum a lovecrafti univerzumban. Ezekre a jellegzetes vonásokra épül a MAZE története is, ami az Aiden H. Ingram nevű különc férfiről szól. Szerelmének egy nap nyoma vész, így főhősünk elindul Erdélybe, hogy a kedvese családi birtokán keressen nyomokat. Útközben persze mindenféle furcsa lénybe botlik a cseppet sem barátságos helyeken, és ezalatt vészjósló próféciákra bukkan. A horror-kaland egyvelegben nem csak fejtörők megoldásával kell felgöngyölítenünk a titokzatos szálakat, de folyamatosan bujkálásra, lopakodásra, kombinálásra szorulunk. Közben pedig az sem árt, ha megőrizzük ép elménket, máskülönben a fejünkben zajló látomások is megnehezítik dolgunkat.

A játék egyik különlegessége az épelme-veszteség rendszere lesz: sérülés helyett mentális állapotunk romlik, labilitásunk pedig kihat a támadásunk erejére, a lőfegyverek újratöltési sebességére. Leépülésünk azonban nyomon követhető lesz a tárgylistában, és ilyen-olyan módon gyógyíthatjuk magunkat egy egyedi kraftrendszerrel.

ADATOK

KIADÓ
Mysterious Machine

FEJLESZTŐ
Mysterious Machine

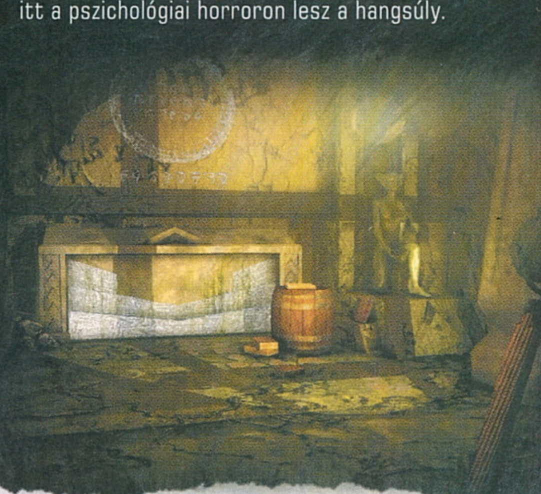
MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Amnesia: The Dark Descent
2010
(FRICTIONAL GAMES)

Ugyan kapunk lőfegyvereket, azokat csak rendkívül korlátozottan tudjuk használni, a muníciót érdemes a legvégső esetekre tartogatni. Helyette barikádok építésével, figyelemtereléssel, lopakodással kell túljutnunk a lassabb folyású játékmenetben. A fejlesztők nagy inspirációforrásként említik a Thief- és a korai Alone in the Dark-játékokat, valamint az Alan Wake-et is. Nemcsak a hangulat megteremtésében, de a játékmenetben is nagy szerep jut a fényforrásoknak, a fény és a sötétség kapcsolatának. Aki azonban olcsó jump scare-ekre és sikongatásra vár, az csalódni fog: itt a pszichológiai horroron lesz a hangsúly.



Nem tudod, hogy kicsoda Lovecraft?

H. P. Lovecraftet leginkább Edgar Allan Poe-hoz hasonlítják, az egyik legkultikusabb amerikai novellistához. Sokszor nehéz eldönteni, hogy művei a fantasy vagy a sci-fi kategóriába tartoznak: a kozmikus horror és a weird fiction műfaját alkotta meg, amely szerint az univerzum egy veszélyes hely, ami felfoghatatlan az épelméjű ember számára. Történeteinek főhősei jellemzően nem evilági lényekkel csapnak össze, a borzongás, az őrület és a halál állandó kísérőelemek. Saját mitológiáját évekig építette: ismert alakja a csápos Cthulhu, de már a Necronomicon nevű könyvről is biztosan hallottál. A Batman-univerzumban szereplő Arkham Asylum valójában Lovecraft képzeletbeli Arkham városáról kapta nevét, de munkássága visszaköszön többek közt az Alan Wake, az Amnesia, Darkest Dungeon, Dead Space, The Last Door s Magrunner játékokban is.

MEGNÉZTÜK, MEGKÉRDEZTÜK

Szerencsém volt megnézni a techdemót, ami egyelőre csak aprócska kóstoló, ám az alapvető funkciókat letesztelhettem a rendelkezésre álló limitált térben. Jobbára csak az egyedi hangulattal tudtam megismerkedni. Egy valószínűleg földalatti kazamatában kerestem az utat, ahol az egymásból nyíló rejtett cellák, könyvtárak nyomasztó érzést keltettek, csak a tűz fénye világította be a területet. Ugyan összetett feladványt még nem oldhattam meg, már furcsa lényekkel is találkoztam, ami abszolút hozta a lovecrafti ízt. Kaptam hát az alkalmon, és utánajártam, hogy később milyen borzadályok népesítik be a hangulatos alapot. Kérdéseimre a csapat két tagja, Pápai Bence (programozó, író, dizájner) és Varga Bálint Bánk (író, dizájner, marketinges) válaszolt.

Meséljetek kicsit a fejtörőkről! Milyen szempontok szerint tervezitek ezeket, milyen nehézségre számíthatunk? Elmondásotok szerint ezek olyan feladványok lesznek, amelyekhez csak józan paraszti ész kell.

Bence: A puzzle-öket úgy tervezzük, hogy azok a történetet alakítva, egyfajta pluszt adjanak a játékhoz. A legtöbb puzzle rejtett lesz, nehéz és nem kötelező. Cserébe egy történeti elemet tár fel, vagy könnyebbé teszi a továbbjutást.

Bánk: Imádom a Myst-sorozatot és sok hasonló játékot (innen is pacsi a quernes skacoknak!). De valljuk be, a valóságban nem találkozunk affféle fejtörőkkel, mint általában az ilyesfajta játékokban. Így mi inkább olyasmiket szeretnénk a MAZE rendszerébe illeszteni, amik a valóságban is előfordulhatnának.

Mint említettétek, a pszichológiai horroron lesz a hangsúly. Milyen lényeket, helyzeteket várhatunk? Miben lesz mindez más, mint a többi mai túlélőhorror?

Bence: A MAZE: TAWS Lovecraft világát alapul véve kíván egy saját univerzumot létrehozni, mitológiával, lényekkel, történetekkel, ám mégis az alapokhoz néha vissza-visszanyúlva. Manapság egy friss címtől új játékelemeket, a műfaj határainak kibővítését, és új élményt várunk. Ezt jogosan tesszük, de véleményem szerint a játékélmény sokban függ attól, hogy bizonyos játékmechanikai elemeket hogyan építünk be a régebbi, hasonló stílusú játékokból. Nem titok, hogy ezzel mi egy erős nosztalgiafaktort szeretnénk a játékoshoz eljuttatni. Újat mindez az egyedi atmoszférájával adhat: a hangsúly nálunk az ismeretlentől való félelmen van.

Ezért a játékmenetben, fontos lesz a bujkálás, a lopakodás, a jó helyzetfelismerés. Nem titok, a játék nem lesz könnyű, közelharci és lőfegyverek is lesznek, de ezeket csak a legvészesebb helyzetekben lesz érdemes használni, mivel az ellenfelek nagy része jóval erősebb nálunk.

Bánk: A Silent Hill első két részéhez hasonlítanám a játékot, ami a horror részt illeti. Nemcsak a szörnyektől kell félnünk, de valós dolgoktól is. Például, mint egy szerettünk elvesztése. Vagy az ép elménké...

Meséljetek kicsit arról, hogyan fog működni az épelme-veszteség és sérülésrendszer!

Bánk: Aiden, a főszereplőnk sokszor kerül majd közel az őrülethez. A végső téboly pedig a halál. Az efelé vezető úton hallucinálni fog, látomásai lesznek, de még akár a környezete is teljesen átalakulhat, mert máshogy érzékeli a valóságot. A sérülésrendszer pedig az egyik dolog, amit – kicsit átformálva – a Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth című játékból emelnénk át.

Milyen hosszúra tervezitek a programot, és mikor játszhatunk vele legkorábban?

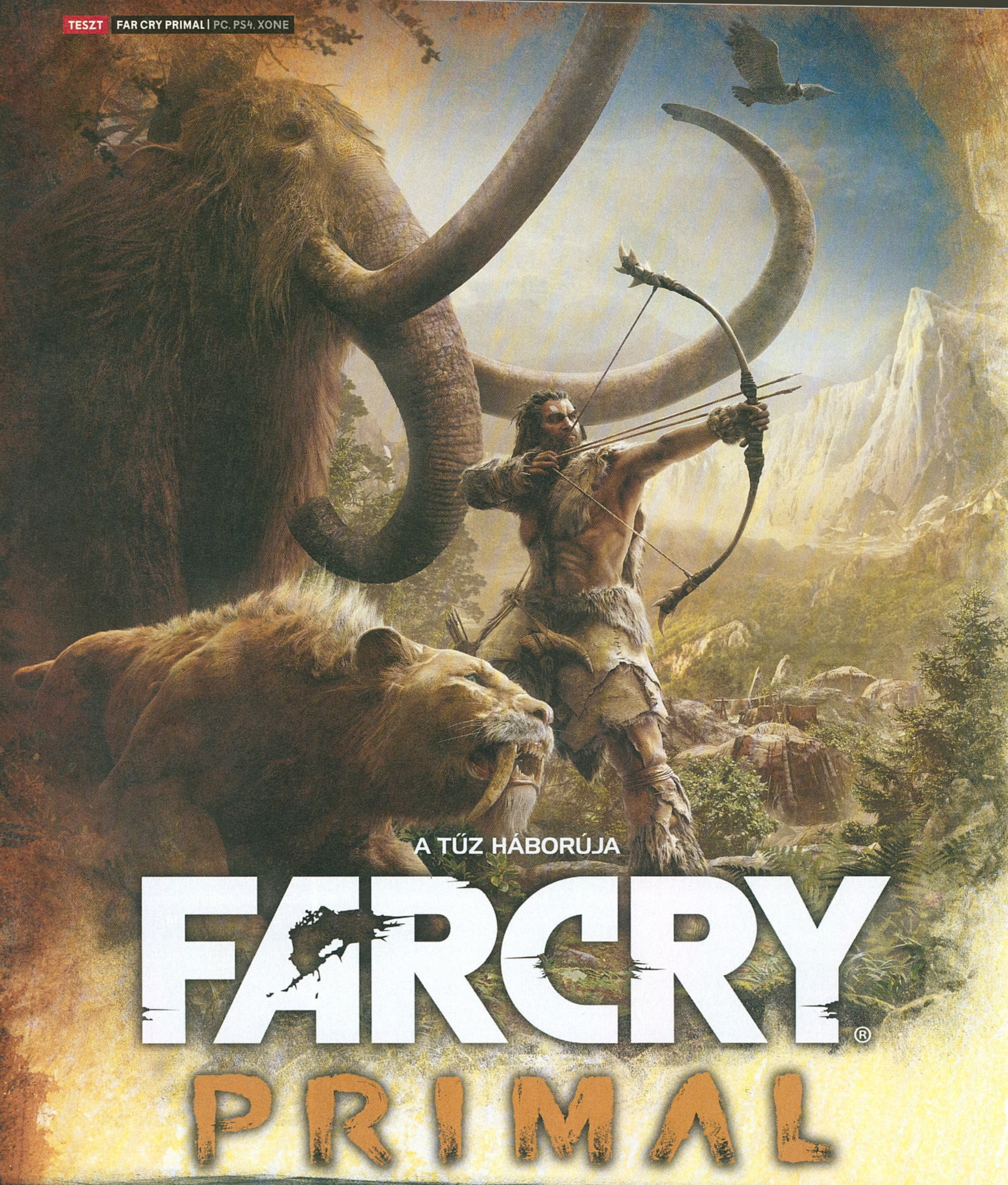
Bence: Körülbelül 8-10 órás kalandot tervezünk, de ha minden tervezett extra bekerül, akár 20 órányi átlagos játékmenetet fog biztosítani. Idén a hivatalos demónk fog megjelenni, és jövő év elején talán maga a játék is. De ez főként a támogatottságunk függvénye lesz.

Hogyan lehet titeket támogatni akármilyen úton-módon? Igaz, hogy szívesen fogadtok még jelentkezőket a csapatba?

Bence: Elsősorban az oldalunkon keresztül lehet minket elérni (mazetaws.com), támogatni pedig a később induló Kicksarter-kampányunk keretén belül.

Bánk: Várunk mindenkit szeretettel! Csapattagnak lehet jelentkezni, profikat, félprofikat, kezdőket is várunk. Az elhivatottság és a jellem a fő szempont, és persze egy kis tapasztalat sem árt.

Túlélés és logikai feladványok. Ha Lovecraft munkásságára gondolunk, többet nem is kívánhatnánk az író sötét kitalációinak megjátékosításánál.



A TŰZ HÁBORÚJA

FARCRY® PRIMAL

[ÍRTA BÖJTI]

HA MINDIG IS FRÉDI ÉS BÉNI VOLT A KÉT KEDVENC HŐSÖD, A JOE & MAC ÓTA PEDIG NEM TALÁLTÁL IGAZÁN IZGALMAS VIRTUÁLIS ELFOGLALTSÁGOT AZ ŐSKORBÓL, AKKOR A UBISOFT ÚJ, A MEZOLITIKUMBAN JÁTSZÓDÓ PRODUKCIÓJA TÉGED SZÓLÍT MEG.

Meglehetősen érdekes életúttal rendelkezik a Far Cry-széria, amit ugye még a Crytek indított el 2004-ben. A csapatot ismerve nem meglepő módon technikai demóként is jellemezhető játék idővel a Ubisofthoz került, ami először négy évvel később, 2008-ban eredményezett számozott folytatást. Noha a szavanna remek táptalaj lehetett volna, a koncepció több sebből vérzett, a tényleges alkotáson pedig sokat rontott az unalmassá váló játékmenet, ami részben az újratermelődő ellenfelek, valamint az ismétlődő feladatok számlájára írható. Azután újabb négy esztendő pihenés és alkotói munka következett, azonban ennek végül meg is lett az eredménye. A 2012-es Far Cry 3 történetileg ugyan nem volt kifejezetten hihető (részben a főhős miatt, aki pillanatok alatt vált profi gyilkossá), a fejlesztők mégis telepakolták emlékezetes jelenetekkel, nagyszerű pillanatokkal, szuper zenékkel, és egy ikonikus gonosz karakterrel. A felhasználóbarát irányítás, az élvezetes gunplay, a járművek használata, az óriási, szabadon bejárható világ, az easter eggek mind-erre rátettek egy lapáttal, így a cím felkerült a legközkedveltebb akciójátékok térképére. Az évek alatt új irányt vett iparhoz alkalmazkodva a Ubisoft ezután a trendnek megfelelően nem várt annyit, mint korábban: a negyedik epizód kevés változtatással, felejthetőbb felállással jelent meg 2014 végén. Ezután kérdésessé vált a széria sorsa: az Assassin's Creed mintájára a sorozatgyártás áldozatává lesz, vagy ismét pihen egy darabig, hogy legközelebbi előkerülésekor igazán hangos sikert hozzon? A Primal tavalyi bejelentése tulajdonképpen meg is válaszolta a kérdést, elvégre immáron mindössze másfél esztendőnek kellett eltelnie a folytatáshoz, ami ugyan nem sorszámozott, mégis teljes értékű játék, ebben a formában egyúttal szakít a modern korral, és egészen a jégkorszak végére utazik vissza. Ezzel egy teljesen új miliőbe helyezve a sorozatot.

A Far Cry sosem volt egy barátságos játék, a Primal pedig még a szokottnál is véresebb lett, elvégre az ősemberek csak ritkán teketóriáztak.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft Montreal

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

A Far Cry Primal 2016. február 23-án jelent meg konzolokra, március 1-én pedig PC-re. Steamen és Uplayen is 59,99 euróba kerül az alapverzió (kb. 18 000 Ft).

„TIGRI! TIGRI"

Nagy eséllyel senkinek sem ismeretlen már a program első negyedórája, ami az alaphelyzetet mutatja be. A Wenja nevű törzs tagjaként Takkar, avagy a főszereplőnk éppen mamutra vadászik, amikor egy kardfogú véget vet a mókának, emberünket pedig menekülésre készteti. Ennek hála jutunk el a felfedezésre váró, kelet-európai régióba, ami Orosként került fel a térképre. Itt akadunk össze a vezetésre termett Saylaval, akit első találkozásunk alkalmával éppen csak kiragadunk a halál karmai közül, illetve itt találunk otthonra is. Ahogyan az az előzetesekből kiderült, saját falut húzunk föl, ezzel biztosítva a nyugalmat és a törékeny békét törzsünk tagjainak, illetve erősítjük is kis csapatunkat.

Mivel Oros földjét agresszív és gyilkos hordák járják (a kannibál Udam és a tűzzel játszó Izila), nagyon nagy felelősség hárul ránk, amikor állatszelídítő képességeinket megismerve az emberek minket bíznak meg az egyesítés és a külső veszélyekkel szembeni ellenállás kivitelezésével.

Bizony, bár sejtettük, de ténylegesen Vadak Urává (emlékszik még valaki a zseniális első filmre?) fejlődhetünk, így az apróbb termetű ragadozóktól kezdve sok vadállatot a társunkká tehetünk, többek között akár a jól ismert kardfogút is. Medvék, farkasok, sőt mamutok szegődhetnek mellénk, továbbá Tensay, a sámán arra is megtanít minket már az első negyedben, hogy irányítsunk

ŐSI NYELVEK NYOMÁBAN

A fejlesztők célja az volt, hogy a lehető legautentikusabb formában tálalják számunkra a Far Cry Primalt, ennek hála pedig a külső jellemzők lemásolása mellett még annak is pontosan utánajártak, milyen nyelvet beszéltek az akkori emberek. Ennek érdekében a Ubisoft munkatársai egészen Amerikáig jutottak el, ahol a Kentucky egyetem neves professzorait kérték fel arra, hogy segítsenek megalkotni a lehető legpontosabb mását az akkori nyelvjárásoknak. Így, nekik köszönhetően sikerült létrehozni mindazt, amit a játékban tapasztalhatunk. A legnagyobb nehézség a munka során az volt egyébként, hogy kevés formája maradt fent ennek az indoeurópai ősnyelvnek. Az eredmény nemcsak a latin és görög, de az orosz, spanyol és angol nyelvek alapjait is tartalmazza. Így például könnyebb volt néhány érdekesebb társalgást megalkotni, szemben például azzal, vajon hogyan mondták akkoriban azt, hogy „igen".

A kőkorszaki kisállatsimogatóban még nem kecskék és cuki nyuszik voltak, hanem emberevő óriásmedvék, amelyek zoo-eledel nélkül is jóllaktak.

egy baglyot, ami eleinte csak a terep felfedezésére jó, később azonban rá is támadhat ellenlábasainkra. Ez az állatbarát játékmechanika kifejezetten sokat hozzátesz az élményhez, már csak azért is, mert lőfegyverek hiányában primitív eszközök segítik túlélésünket, járművek nélkül pedig túl nagy a bejárható terület. Igen, ez azt jelenti, hogy például egy vadmacska hátára pattanva is végigrohanhatunk a gyönyörű helyszíneken.

EGY BIZTOS, A TARTALOMRA EZÚTTAL SEM LEHET PANASZ: A PRIMAL ŐSKORI EMBEREI SZÁMTALAN KÜLDETÉSSEL ÉS FELADATTAL LÁTNAK EL.

HEGYEK, DOMBOK

A Far Cry Primal egy másik nagy erősségét a környezet jelenti. Nincsenek modern épületek, hatalmas városok, csak a kis, épülőben lévő falunk, valamint az érintetlen természet. Gyönyörű erdők, hatalmas, megmászható hegyek, folyók és tavak várnak ránk, miközben a napfényes környéket felfedezve idővel jeges és hideg hegycsúcsok közé jutunk. Mindeközben persze a teljes élővilág az ellenségünkké válik – nem kevés gondunk lesz a kannibálokkal és napimádó Izilákkal, ám talán a legtöbbször a vadvilággal gyűlik meg a bajunk. Tökéletesen átérezhetjük, hogy az őskor embere a tápláléklánc alján állt, felemelkedéséhez pedig szüksége volt a hatásosabb fegyverek, a strapabíróbb öltözet kialakítására, ahogyan a tűz megszelídítésére is.

Itt jön a képbe a két ellenséges törzs, hiszen nem elég, hogy folyton összeakadunk velük, olyan titkokkal rendelkeznek, amikre szükségünk van a túléléshez. Mérgek és azok ellenszerei, a tűz alkalmazása a fegyverekkel: mind olyan dolgok, amik fontos előrelépést hozhatnak a wenják számára. Éppen ezért, miközben őrhelyeket foglalunk el, növeljük a populációt, fejlesztjük a falut, őrtüzeket gyűjtünk, fontos

missziónk lesz az Udam és Izila befolyás gyengítése, ami folyamatos háborúzást eredményez. Erődök elfoglalása, foglyok kiszabadítása, vagy éppen fontos vezetők elrablása, akik idővel szövetségeseinkké válhatnak, így közelebb juttatva minket a célhoz, ami természetesen az egyeduralkodás. Nincs a negyedik epizódban található választási lehetőség, nem dönthetünk egy-egy barátunk sorsáról, ellenben itt is rángatnak minket ide-oda, emellett pedig megmondják, kik ellen harcoljunk, személyessé téve a küzdelmet, mintha amúgy nem tudnánk pontosan, melyik törzsek

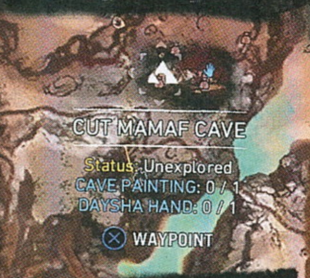
LÉGY TE A MAMUT!

Külön egyelőre még nem kapható, azonban az előrendelőknek, valamint az Apex elnevezésű kiadás vásárlóinak (ez öt euróval, avagy nagyjából 1600 forinttal drágább a szimpla változatnál) automatikusan jár a Legend of the Mammoth DLC, ami beleépül a kampányba. Tensay, avagy a sámán jóvoltából kapunk némi főzetet, azt pedig többször elfogyasztva három szegmenst teljesíthetünk egy mamut bőrébe bújva. Egy rinocérosz legyőzése, néhány elfogott fajtárs kiszabadítás, majd a jól megérdemelt bosszú következik, ami kevesebb mint 45 percet eredményez, ráadásul esetlen formában.

ŐSI TÉRKÉPÉSZET

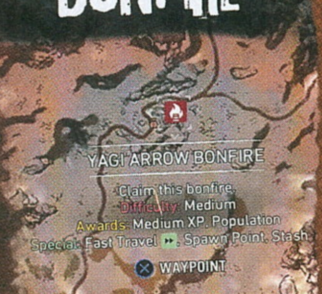
BARLANG

Érdemes felkeresni az összes barlangot, ami a térképen fellelhető, hiszen a jó kis felszedhető összetevők mellett gyűjthető mütyüröket, sőt barlangrajzokat is találhatunk, amik a játék kimaxolásához is hozzásegítenek minket, s nem utolsó sorban XP-t is kapunk a megtalálásukért.



BONFIRE

Nem újdonság már, bár némileg egyszerűsítve lett: a Bonfire tulajdonképpen a megmászható tornyokat helyettesíti – pár ellenfelet levadászunk, begyújtjuk a farakást, ezután pedig jöhet a gyönyörű látkép, amit követően újabb gyorsutazási ponttal gazdagodunk.

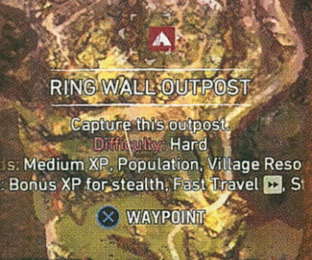


FALU

A faluban néha összeakadhatunk olyanokkal, akiknek segíthetünk ügyes-bajos dolgaik terén. Ha párbeszédbe elegyedtünk velük, a térképen megjelenik az adott pont, ahova ellátogatva abszolválhatjuk az opcionális küldetést, ezzel újabb XP-hez juttatva hősünket.

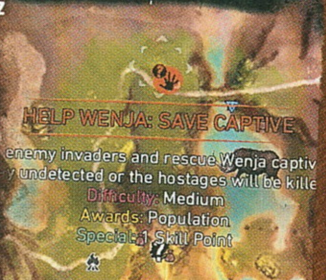
OUTPOST

Szintén nem újdonság az Outpostok jelenléte. A kiemelt őrhelyek komolyabb létszámú ellenféllel rendelkeznek, sőt riadóztathatnak is egy hangosabb és látványosabb támadás esetén, ami az erősítés megérkezésével jár. Cserébe, ha miénk a telep, új gyorsutazási ponthoz jutunk.



WENJA

Kalandozásaink során mindenféle, a törzsünkkel kapcsolatos missziót kapunk. Az egyiknél az elveszett kollégákat kell egy biztonságos helyre juttatni, a másiknál pedig mondjuk a népességet terrorizáló vadakat kell lemészárolni a tapasztalati pontok és falunk új lakosai kedvéért.



jelentenek ránk igen nagy veszélyt. Mindezeken felül természetesen visszaköszön sok minden a korábbi Far Cry-epizódokból. A terjedelmes képességfánkat a falu legfontosabb lakóinak köszönhetjük. A vadászati skillek például Jaymához köthetők, aki eleinte kinevet minket a hangos lépéseink miatt. Erősödik az állatokkal szembeni kapcsolatunk, nő az életerőnk, több növényt és alapanyagot gyűjthetünk... mindez már nem újdonság. Összeszedjük a köveket, fákat, növényeket, állati szőrméket, amikből aztán új fegyvereket, ruhákat, kunyhókat hozhatunk létre, így életünk részben a felfedezésről és harcról, részben pedig a véget nem érő lootról szól majd. Na, még egy kis tigrisbunda, ott az a ritka szikladarab, amott pedig az északi fafajta ága – hopp, immáron lehetőség van egy újabb fejlesztésre, ami jó szolgálatot tehet a számunkra. Így előbb-utóbb erősebb bunkóhoz, jobb íjhoz, bombákhoz, dobókésekhez juthatunk, sőt még egy kampóval is rendelkezünk majd, amivel a magasba, a nehezen megközelíthető sziklaperemekre húzhatjuk fel magunkat. Igazából a mamut jelenléte sem nagy meglepetés, elvégre az előző rész már tartalmazta az elefánthátón lefolytatott küzdelmet, szóval ez sem olyan összetevő, ami miatt nagyot nézhetnénk.

TARTALOM, NA, AZ VAN BŐVEN

Ahogyan a Far Cry 4, úgy a Primal is bődületes mennyiségű tartalommal lett ellátva. Már eleve Oros is hatalmas, de az elfoglaltságok száma, a gyűjtenivalók mennyisége tényleg elképesztő. 42 veszélyes vadállat, 182 összegyűjthető mütyür (ékszerek, kövek), 31 elfoglalandó terület (őrhelyek, őrtüzek). Maga a kampány ennek köszönhetően alapból 10-15 óra között mozog, ha pedig mindent meg akarunk szerezni, illetve minden egyes mellékküldetésnek nekiállunk, akkor 20-30 órát simán el lehet tölteni a vadvilágban.

Véletlenszerű szabadító akciókra lelhetünk (valamelyik ellenséges törzs tagjai egy fogoly wenját kísérnek, akit megmenthetünk), segíthetjük harcoló csapatainkat, és hasonló aktivitások várnak ránk random generálódva, ami alaposan kitolja a játékidőt. De ha a hét begyűjthető, fontosabb karaktert

„Fi-fi-figyejjémá... ni-ni-nincsegykisapród?" - avagy a furcsa BKV-utas prototípusáig egészen a kőkorszakig kell visszamenniük a tudósoknak.

A Primalben nincsenek lőfegyverek, itt az íjak jelentik a fegyvertechnológia magasiskoláját. Bár cserébe kellően erősek és könnyen használhatók.

összeszedjük, ők is bőven ellátnak minket feladattal, kezdve a hallucinálós, elvont küldetésektől, át a nagy vadászatokon (legendás, vérengző vadállatokra), egészen odáig, hogy egy önjelölt feltalálónak segítsünk. Persze ezek a missziók általában azonos sémákkal rendelkeznek (ahogy tulajdonképpen a főbb szálat előrejuttató küldetések is), avagy menjünk el valahova, szedjünk össze valamit, vagy gyilkoljunk.

AZ ÍGÉRET FÖLDJE

A Far Cry Primal az első hírektől fogva sokat ígért, erre pedig az erős kezdés, az izgalmas első negyed még rá is tesz egy lapáttal. Voltak aggodalmaink, hogy egy alapvetően járművezetős, lövöldözős sorozatot hogyan sikerül majd az őskorba ültetni úgy, hogy autentikus legyen az élmény, azonban bíztunk a felmerülő, jobbnál jobb ötletekben. Az első pár órában például az Udam megtámadja a falunkat, a támadókat pedig nekünk kell visszavernünk a kis létszámú wenják segítségével. Azt várnánk, ebből lesz valami kidolgozottabb, stratégiai vagy éppen toronyvédő mechanika, amivel változatosabb lesz az élmény – de nem. Aztán nekiállunk nagyvadakat elejteni: ezeknél a küldetéseknél csapdákat állítunk fel, amikbe beleszaladhat a préda, hogy ne csak lassuljon, de sérüljön is. Ott a populáció növelése, a falu felfejlesztése, ami remek apropó lenne a menedzsmentre egy alapvetően akciójátékban. És akkor még a hiedelmekkel teli világot, az így démonizálható ellenséges törzseket, a félistenként tisztelt vezetőket nem is vettük elő, mint hatalmas lehetőségeket.

Ehhez képest pontosan azt kapjuk, amit sugall a teljes produkció az első pillanatoktól fogva: a széria járművezetős, akciódús, folyamatosan lövöldöző jellege az alapokig lett lecsupaszítva, ahogyan az illik a Primalben szolgáló érához, azonban a felmerülő jó ötletek csak ígéretek maradnak, tényleges elemmé nem fejlődnek. Ennek hála pont a lényeg hiányzik a programból, avagy a remek gunplay, a száguldozás, miközben semmi nem helyettesíti ezeket, ráadásul a sztori sem mutat semmi újat vagy éppen érdekeset. Csak és kizárólag az állatszelídítés az, amiben a játék erőssé válik, semmi más. Értsd és mondd: kizárólag ez az egy összetevő az, ami folyamatosan pozitív irányba billenti a mérleget! Már a hatalmas és tényleg nagyon szép környezet, valamint a több mint korrekt tartalom mellett. A populáció növelésében nagy lehetőséget remélhetnénk, de ez is ugyanolyan primitív módon lett beleépítve a játékba, mint a kunyhók

fejlesztése. Előbbinél teljesítsünk bármilyen missziót, növekszik a létszám. Utóbbinál gyűjtögessünk és fedezzünk fel mindent, ennek hála olyan összetevőkhöz juthatunk, amikkel nagyobbá varázsoljuk az építményeket, ezzel együtt pedig plusz XP-hez, egy-két ráadás eszközhöz juthatunk. Ennyi, nem több. A falu elleni támadások nem ismétlődnek meg, a történet pedig sótlanul halad előre a medrében, olyan sablonos karakterekkel, akikre kár is szót pazarolni. Az ellenséges vezérek gonoszok és kész, megjelenésükkor emberek halnak meg, csúnyán néznek, ezeken a jellemzőkön kívül azonban semmit nem mutatnak fel, sőt egyiküket „már láthattuk" is. Ám a Far Cry 3 ezen a téren is jobban teljesített, elvégre a hetyke, mellét mutogató, piromániás Izila-vezető úgy tűnik el a süllyesztőben, ahogy megjelent: nyomtalanul, felesleges köröket futva, ráadásul a világ egyik legunalmasabb

JÓ KIS EASTER EGG?

Azt már megszokhattuk a Far Cry-szériánál, hogy a különböző epizódok vicces rejtett extrákkal rendelkeznek, a Primalt pedig sikerült így összekötni még az Assassin's Creed-sorozattal is. Említve lett a cikkben a szabad gondolkodású Urki, az általa kapott első küldetésnél pedig különböző összetevőket kell szereznünk a gyengeelméjű, ám szerethető karakternek. Urki ugyanis úgy gondolja, hogy többek közt néhány toll segítségével majd meglovagolhatja a szeleket, így utánozva a madarakat. Ahogyan azt minden bizonnyal sejtitek, nem elképzelései szerint jönnek össze a dolgok, ám miközben leveti magát egy szikláról, ismerős muzsika csendül fel. Figyeljetek csak!

MÁSVÉLEMÉNY

A PC GURU „MÁSVÉLEMÉNY" DOBOZA ARRA JÓ, HOGY AZ ÚJSÁG TÖBBI MUNKATÁRSA IS MEGNYILATKOZHASSON EGY-EGY TESZTELT JÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN. A MAI SOROS:

BATE VESZÉLYES UTAKON

Igaz ugyan, hogy egész jól elszórakoztam a legújabb Far Cry-jal, de nem lehet nem észrevenni, hogy a Ubisoft ezzel a szériával is rálépett arra az útra, ami az elmúlt három évben véglegesen kiégette az Assassin's Creed-játékokat. Évente új epizód, új helyszínnel vagy új korral. A Far Cry esetében még nem bántó a dolog, de ha jobban megnézzük a Primalt, akkor látszik, hogy a korszakváltással akkora változás nem érte a játékmenetet. Eltűntek ugyan a modern fegyverek, de az alapok változatlanok maradtak, és a legnagyobb újdonságot a társunkká szegődő állatok jelentik – és azért tegyük hozzá, hogy ez is csak a Far Cry esetében számít nóvumnak. Szóval nem rossz a Primal, de azért nagyon remélem, hogy ez a sorozat végül nem jut az Assassin's Creed sorsára.

főellenfél-harcát prezentálva. A legkiemelkedőbb talán a feltalálóként érvényesülni próbáló Urki, akinek például orrszarvúk trágyáját kell begyűjtenünk, hogy új szagot teremtsen magának. Más kérdés, hogy a szereplő abszolút nem autentikus, inkább emlékeztet amerikai redneckre, mintsem ősemberre.

DLC-KÉNT JÓ LENNE

Nem lennék meglepve, ha a Primal eredetileg a Blood Dragon mintájára önállóan futtatható DLC-ként került volna először megemlítésre, úgy pedig kiválóan teljesíthetett volna. Legalábbis kicsit kisebb területtel, kevesebb küldetéssel, alacsonyabb áron, így elkerülve az önismétlést, az unalmassá válást. Ehhez képest a Ubisoft új produkciója több mint 10 ezer forintos áron került kiadásra, méghozzá úgy, hogy a sorozatot teljesen leegyszerűsítette. Oké, az íjjal és a dárdákkal remekül el lehet lenni, de ezeket folyton újra kell termelni, miközben a bunkóval hadonászás kicsit esetlen, kezdetleges. Aztán a járművek hiánya. Persze a gyorsutazási pontok és az autópótló vadállatok megkönnyítik a közlekedést, ám még emellett is rengeteget kell medvegelnünk. Nem utolsó sorban hiányoznak az emlékezetes pillanatok, a maradandó karakterek. Nincs egy olyan jelenet, amit pár nap után fel tudnék idézni (Urki szerencsétlenkedésein túl), ellenben a harmadik rész „Make it bun dem" misszióját bármikor lepörgetem lelki szemeim előtt.

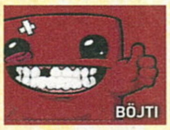
Teljesen leszólni mondjuk így is hiba lenne a programot. Az őskori környezet megjelenítése a Dunia grafikus motornak hála fantasztikus. Tényleg élő-lélegző világról van szó, amit élmény bejárni. A napszakok változnak, ahogyan az időjárás is, ám ez nem előrelépés, elvégre már a korábbi epizódok is bírtak ezen jellemzőkkel. Az állatszelídítés nagyon nagy ötlet, egy kardfogúval vagy éppen medvével az oldalunkon sokkal élvezetesebb a felfedezés, a vadászat, mint mondjuk egyedül. Sőt az alkotók még arra is ügyeltek, hogy ha mondjuk guggolva haladunk előre, így rejtőzve valami ellenfél elől, akkor például nagymacskánk is kúszva, lopakodva követ minket, ami nagyon jópofa. Etetni és simogatni pedig élvezet ezeket a szelíddé varázsolt nagyvadakat, de ugye nem házikedvenc-szimulátorról beszélünk, jelenlétük pedig a harcot segíti. Kijelölhetjük számukra a célpontokat, rászíthatjuk őket állatokra és emberekre egyaránt, ezzel könnyítve a saját dolgunkat. Csak ne felejtsük el utána az arcukba tolni a húsutánpótlást, különben kifekszenek szegények. Mondjuk, ebben az esetben sincs nagy gond, elesett társainkat később újra behívhatjuk magunk mellé.

UGYAN AK-47-ESEK NINCSENEK BENNE, A FAR CRY PRIMAL ÍGY IS TIPIKUSAN OLYAN ALKOTÁS, AMIBEN MEGFÉRNEK A SOROZAT ISMERT VÉDJEGYEI.

Hibának gondolom még azt is, hogy mellékküldetésekre hasonlító főbb missziókat kapunk sok esetben, pedig a tényleges kampánynak ugye nagyobb jelenetekkel kellene rendelkeznie, a mezei elfoglaltságokat árnyékba utasítva. Mondjuk ez a probléma már ismerős valahonnan… talán rémlik még a tavalyi Mad Max másoknak is, ami azonos gondokkal küzdött, ráadásul hasonlóan nagy, idővel sótlanná váló területtel. Szerencsére utóbbi itt azért színesebb, több meglepetést tartogat.

Összességében tulajdonképpen egy módon tudom lezárni a nem kifejezetten pozitív tesztet. Aki még nem játszott egy Far Cry-epizóddal sem, vagy éppen kifejezetten rajongója a Primal által feldolgozott időszaknak, az bátran tegyen egy próbát. Aki azonban végigvitte a negyedik, sőt inkább a harmadik részt, arra sok újdonság nem vár, így érdemesebb talán egy leárazásnál beruházni a programra. Az árát ugyanis nem kifejezetten éri meg ez a produkció, és nem sorolható be teljes értékű epizódként a szériába – ezzel láthatóan a kiadó is tisztában volt, ezért nincs a cím után az ötös jelzés. Nem rossz darabról van szó, nem is rövidtávú szórakoztatás az, amit nyújt, de emellett sem olyan program, amit bátran tudunk ajánlani. Szerencsére legalább jól fut, bugokkal sincs tele, de ennyi talán már elvárható lenne 2016-ban. Még ha sok példa mutatja is, hogy ez sem alapvető tulajdonság a piac pénzorientált irányvonala mellett.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core i3-550/ AMD Phenom II X4 955, GeForce GTX 460/ Radeon HD 5770, 20 GB HDD.

Nem a Primal a széria legjobb darabja, ám hibái ellenére jó móka felfedezni az ősvilágot, miközben magunk mellé állítjuk a vadállatokat.

GRAFIKA:	90%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%

PRO

Hatalmas és gyönyörű, változatos helyszín, káprázatos élővilág, jópofa fejlődési rendszer. Tulajdonképpen egy ideig teljesen jól elszórakozhatunk az ősvilágban.

KONTRA

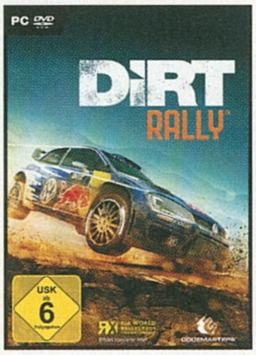
Kár, hogy a karakterek összessége és a sztori egyaránt sótlan, a lecsupaszított játékmechanika pedig nem elég egy teljes értékű, sőt kifejezetten drága programhoz.

75%

PCGURU

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: JÁTÉK + MAGAZIN

DIRT RALLY



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

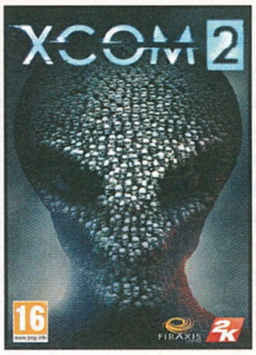
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

DOOM

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

XCOM 2



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

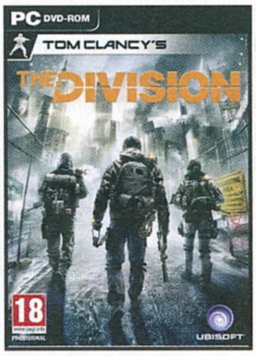
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

RAINBOW SIX SIEGE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

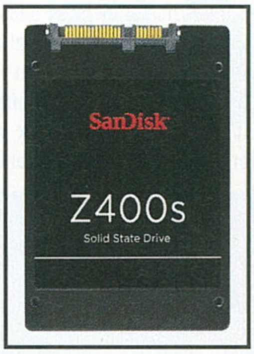
THE DIVISION



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

SANDISK SATA3 Z400S - 128GB



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.990 Ft
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	30.990 Ft
Hosszabbítással:	29.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetést.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

PIXELES SZARKAZMUS

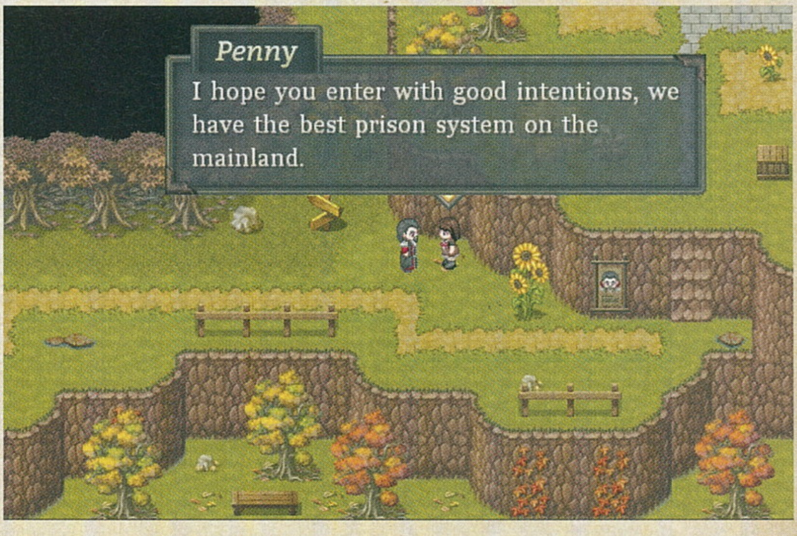
Aveyond 4:
Shadow of the Mist

[ÍRTA LOR] ***Amikor már azt hinnénk, hogy egy RPG Makerrel készült játék nem tud újat mutatni, jön egy suttyó antihős, aki lila, cuki lények gyűjtögetésével válik erősebbé, és akinek a kutyája a legfontosabb a világon. Annyira, hogy akár még hőssé is válik a megmentéséért.***

Hősnek lenni nemes dolog, de antihősnek lenni még szórakoztatóbb. Egészen addig, míg a szemét megmentők nem küldenek minket melegebb éghajlatra, hogy aztán semmibe vesszen a világuralomért folytatott ádáz harcunk. Így jár Boyle Wolfbane is, a negyedik Aveyond-játék főhő...szóval főszereplője, akit csak azért nem utálunk, mert a gonoszsághoz nagy adag szarkazmus is társul. Miután terve meghiúsul, a nyugdíjba ment rosszfiúk falujában éli napjait. Legalább akkora suttyó, mint Tony Stark, a „h betűs" szótól pedig egyenesen kirázza a hideg. Ennek ellenére muszáj némi heroizmust magára erőltetnie, mert egy napon kutyáját kell visszaszereznie. Igen, a történet nagyjából ennyi.

HANGYA, TÜCSÖK, FARKAS...

Az Aveyond 4 nem veszi magát komolyan, hamar kiderül, hogy az egész egy paródia. A fejlesztők úgy gondolták, a harcrendszernek is felesleges nagy feneket kerekíteni. A körökre osztott harc rendkívül lebutított, és bár RPG-nek készült, vajmi kevés szerepjátékos elemmel találkozunk. Nincsen rácsos csatamező, se a JRPG-kre jellemző idővonal. Azt sem látjuk, hogy az opponensnek mennyi HP-ja maradt. A skillfák vezetésével és a felszerelések lootolásával sem kell foglalkoznunk. Maguk a harcok alkalomszerűek, és jellemzően a történetszálat viszik tovább. Különleges képességeinket is úgy kapjuk, hogy a sztoriban sikeresen teljesítünk egy feladatot.



ADATOK

KIADÓ **Degica**

FEJLESZTŐ **Amaranth Games**

MŰFAJ **JRPG**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, Windows XP, 256 MB RAM, 377 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Frissítő, humoros darab az RPG Makerrel készült játékok mezőnyében, amit főleg a suttyó humor és a vicces fordulatok miatt lehet szeretni. Kidolgozott és addiktív harcrendszert azonban ne várjunk.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Szórakoztató, vicces kis program, ami nem veszi túl komolyan magát, meg úgy semmit. A főhős egy igazi bunkó, az antihősöket pedig szeretjük.

KONTRA

Tény, hogy az RPG Makerrel készült játékok nem törnek a Crysis babérjaira, és az Aveyond 4 mindennek a tetejébe kifejezetten egyszerű is.

79%

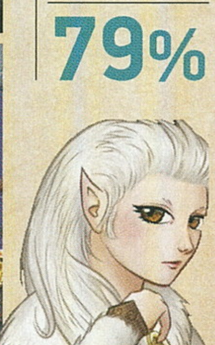
Igazi metamese egy olyan antihősről, aki a hérosz felfogás csírájától is idegrohamot kap. A humor első osztályú!

Erősebbé válni cuki, lila állatkák elkapásával lehet. Hogy miért, azt ne kérdezze senki! Dióhéjban ennyit kell tudnunk a játék fő mechanizmusának alapjairól, se többet, se kevesebbet. Mert nincs benne több.

TRAVOLTA IS BEÁJULNA

Testi erőnk bevetése helyett sokkal többször van azonban szükség szorgalmunkra, javarészt gyűjtögetésből állnak a küldetések: hol megadott számú kaparós sorsjegyet, hol tűzifát kell bezsákolnunk látványos és hangulatos területeken. Közben mindenkit átvágunk és trollkodunk, cserébe a mellékszereplők is viszonozzák ezt. A felfedezés ugyan szórakoztató, de rendkívül hiányoltam az előhívható térképeket, főleg, mert a területek faramucik és szerteágazók. Ugyan a tervezők próbálnak minket terelni, egy sprint gomb kellemesebbé tette volna a barangolást, főleg amikor a térkép elejére kell visszamászni a végéről. A lépcsők nem túl egyértelmű elhelyezése miatt pedig sokszor ConfusedTravoltaként nem értjük, hova jutottunk.

Technikai szempontból kisebb problémák azért vannak. A játék minimális gépigénye ellenére a nagyobb és zsúfoltabb területeken láthatóan belassul. Ha egyik térképről váltunk a másikra, a karakter sprite-ja itt-ott beragad, így pár másodpercig egyszerre két helyen is látszódik. A külsőre viszont nem lehet panaszunk, az még az Echoes of Atheriánál is szebb és kidolgozottabb, de főleg karakteresebbre sikerült: egyszerre aranyos, sötét és misztikus. Egy idő után viszont idegesítővé válnak a hanyag és nyers audioeffektek, főleg a krumpliszsák puffanására emlékeztető trappolás, vagy a létrán való felmászás. Mindezek ellenére ez az egyik legszórakoztatóbb RPG Makerrel készült játék, ami nem veszi magát túl komolyan. Ugyan nem ez lesz az, ami hozzátesz a műfajhoz, és nem is tiszteleg előtte a lebutított harcrendszerrel, esténkénti levezetésnek frissítő élmény. A humor elviszi a hátán az egészet, és ugyan maga a történet nem különösebben érdekes, a beszólásokért, meglepetésekért szívesen megyünk tovább egy térképpel.



ÓRIÁSOK ÁRNYÉKÁBAN

PROSPEKT

[ÍRTA CHOCHO] **Januárban attól volt hangos a játéksajtó, hogy a Valve hivatalos Half-Life 2 kiegészítővé emelt egy rajongói modot. A Prospekttel szemben támasztott elvárások egyszeriben gigászira nőttek, főleg hogy a játékot a népszerű Opposing Force expanzió folytatásaként jelentették be.**

A bevezetőben két olyan szószerkezet is szerepel, ami képes megdobogtatni egy PC-s játékos szívét. A Half-Life 2 minden idők egyik legjobb FPS-eként írta be magát a történelembe, az Opposing Force pedig Gordon Freeman első nagy kalandjának legütősebb kiegészítője volt. Utóbbit a Gearbox csapata készítette, és a maga idején (1999-et írtunk) igencsak magasra tette a lécet. Története pontosan olyan cliffhangerrel ért véget, mint az alapjátéké, főszereplője pedig 17 esztendőt várt arra, hogy ismét visszatérhessen egy kis fenékrugdosásra. Nos, hála egy Richard Seabrook nevű 25 éves moddernek, ez most megtörtént: a Prospekt Adrien Shephard sztárstátuszát hivatott visszaállítani, mint nem hivatalos Half-Life 2 expanzió. A Valve azonban fizetős játékká tette a projektet, amely így végső soron a legfrissebb kánonnak számító program lett a népszerű univerzumban. És ez jó... lenne, ha nem éreznénk rajta, hogy inkább egy lelkes amatőr kitartó munkájának eredménye, semmint egy profi csapat határozott döntéseié.

A Half-Life névhez felérni gyakorlatilag lehetetlen, a Prospektet épp ezért nagy felelőtlenség volt a Valve-től a szériához sorolni.

EGY MÁSIK JUHÁSZ

Mivel az Opposing Force sem tegnap jelent meg, gyorsan foglaljuk össze az alapokat: Shephard egy kommandós, akit az első Half-Life eseményei során vezényelnek ki a Black Mesába, hogy egységével kiirtsa az agresszor idegeneket, na meg a túl sokat látott, és a Kongresszusnál minden bizonnyal akadékoskodni készülő tudósokat. Adrien jobb az átlagnál, még a titokzatos G-Man is felfigyel rá, majd miután emberünk a Xen dimenzió lakót is megregulázza, az említett öltönyös úriember sztázisába kerül – magyarán ahogy Gordont, úgy Shephardöt is „elteszi későbbre", hogy amikor szükség lesz rá, aktivizálhassa. Nos, ezt a Prospekt elején G-Man helyett a vortigauntok teszik meg: elmagyarázzák Adriennek, hogy Freeman épp a Combine nevű megszálló birodalom ellen küzd, és elkél neki a segítség. Nosza, irány a Half-Life 2 egyik legsötétebb helyszíne, a Nova Prospekt nevű börtön! Innét indul a nagyjából 2-3 órás kaland, amely viszont az első félórában minden kapcsolatát elveszti az alapvetésnek szánt háttérsztorival. Gordon ugyanis köszöni, elvan a Combine katonáinak halomraölésével. Adrien még csak utol sem éri a pajszeres okostojást, helyette valahogy visszakeveredik a Xenre, sőt egy Combine űrállomáson is akciózik kicsit.

A többi „sztori" Adrien visszaemlékezésein át ismerszik meg: halljuk, ahogy egykori bajtársaival együtt a Black Mesa küldetésre készül. Ilyenkor a kép inverz színekre vált, és megszólalnak a már minden bizonnyal megboldogult haverok, hogy kifejezetten igényes szinkronmunka és írás társaságában beszéljenek a semmiről. Mert bizony újat nem tesznek hozzá a már ismert kánonhoz, és a sztori végét is mindenki ismeri: Adrienék elmennek a Black Mesába, ott érdekes emberekkel és idegenekkel találkoznak, majd megölik

ADATOK

KIADÓ
Richard Seabrook

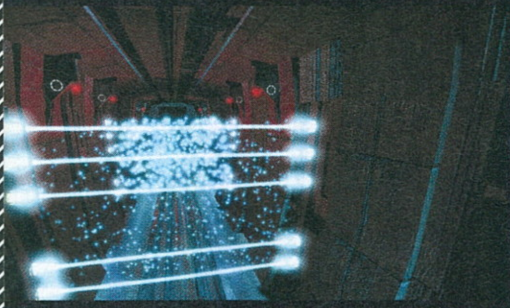
FEJLESZTŐ
Richard Seabrook

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

INFO

A Prospekt kizárólag PC-re jelent meg, és csakis a Steamen lehet megvenni. Ára 9,99 euró, azaz nagyjából 3000 forint.



Érdekes, de a grafika még ennyi év után sem nevezhető csúnyának. Sőt a zene és a szinkron még a AAA-kategóriához mérve is jónak mondható.

„HALF-LIFE 3 CONFIRMED"

A Prospektre azért ugrott rá a PC-s játékosok közössége, mert úgy tűnik, a Valve az ilyen projektekkel szeretné lenyugtatni a Half-Life 3-ra váró közönséget. Utóbbi játékot azonban még csak be sem jelentették: utoljára az Episode Three-ről lehetett biztosan tudni, hogy készül, ezt a projektet viszont magára hagyta a Valve. A HL3-ról is csak pletykákat hallani: néha fel-feltűnik steames adatbázisokban, esetleg maga Gabe Newell, a Valve atyaúristene ejt el róla egy-egy megjegyzést. De hogy lesz-e valaha, senki sem tudja. Azért 12 évvel később folytatást készíteni egy sztoriközpontú FPS-hez nem lehet kis feladat, főleg ilyen magas elvárások mellett.

őket, pont. Mivel pedig a történet nem igazán gördül semerre, hamar értelmét veszti a nonstop lövöldözés. Sosem derül ki pontosan, hogy Shephard miért arra megy, amerre, mit is akar pontosan elérni, és úgy egyáltalán, van-e valami terve, vagy csak a hosszú sztázis alatt felgyülemlett frusztrációt éli ki szerencsétlen Combine-on.

Jobb, ha megszokod a Combine katonáinak nem túl vidám látványát, mert a Prospektben közülük fogsz szitává lőni 1865429416287835677-et. Ja.

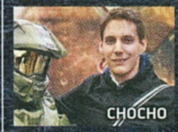
SÚLYOS GRAVITÁCIÓ

Ha megakadt a szemed a fenti, ki nem fejtett 2-3 órás játékidőn, elárulom, hogy az nem elgépelés, hanem tényleg ilyen rövid a 10 eurós (kb. 3000 Ft) Prospekt. Ezt még elnézhetnénk, ha a játékmenete kellően változatos lenne – a Half-Life-ok mindig is híresek voltak a diverzitásról. Igen ám, de szemben az olyan stúdiókkal, mint a Valve vagy a Gearbox, az ifjú Richard egyedül készítette a játékot, ráadásul komolyabb tapasztalatok híján csak arra fókuszált, amit ő maga a legjobban élvezett: a Combine-nal vívott tűzharcokra.

Ennél a pontnál kénytelen vagyok felhívni a figyelmet arra a nem elhanyagolandó tényre, miszerint a Half-Life 2 12 éve jelent meg. Igen, olyan régen. Nyugalom, mély levegő, zacskót elő, szúúúszááá... na, most, hogy megnyugodtál és elfogadtad, hogy milyen öreg vagy, agyalj kicsit azon, mennyi minden változott az FPS-ek világában az elmúlt több mint egy évtized alatt! Elárulom, hogy baromi sok minden: megjelent a fedezékharc, az egyszemélyes csaták többségét akcióbuboréknak nevezett pályaszakaszokon vívjuk, a történetvezetést hollywoodi filmeket megszégyenítő átvezető jelenetek segítik, a mezei célba lövést pedig egyéb töltelék cseleksvések váltják fel. Sőt ezek nagy része már a Half-Life 2-ben is megmutatkozott, emlékezzünk csak a buggys szakaszokra!

Ezzel szemben a Prospektben két dolgot teszünk: az első 40 percben fárasztó, a '90-es évek közepét idéző puzzle-feladványokat oldunk meg, később pedig lövünk, ahogy a csövön kifér. Mivel Adriennek nincs gravitációs fegyvere (az ugyanis egy prototípus), ezért csak a konvencionális eszköztárra futja, az ellenfelek pedig szinte kivétel nélkül a Combine különleges erőiből kerülnek ki. Ráadásul a bakák életerejét a derék Richard megemelte az alapjátékhoz képest, így a katonák az ostoba MI miatt sokszor egy helyben

ÉRTÉKELÉS


CHOCHO

GÉPIGÉNY

3 GHz-es, kétmagos processzor, 1 GB RAM, 128 MB VGA (DX9-es), 12 GB HDD.

Hangulatos, itt-ott „Half-Life-os" amatőr shooter, amit ki tudja, miért, de a nagyok közé soroltak. Az árát csak akkor éri meg, ha elnézzük a gyengeségeit.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

A hangulat rendben van, és azért jó ismét táncba vinni az öreg Adrient...

KONTRA

... igaz, sok értelme nincs, mert emberünk csak egy bábként funkcionál, a játékmenet pedig nem lép túl az amatőr TC-modok által nyújtott minőségen. Ja, és elég rövidke, mindösszesen 2 órás az egész játék. Ejnye, Valve!

60%

állva tűrik, hogy percekig pumpáljuk beléjük az ólmot. Ettől persze még nem lesz könnyű a Prospekt, lévén a túlerő konstans, a 12 éves játékmechanika pedig középszerű, sokszor fedezékektől mentes pályatervezéssel találkozik, minélfogva gyakran a szerencsén múlik egy-egy összecsapás kimenetele.

MÉG MEG IS ÉRNÉ

Bár a fentiekből egy minden fronton elhibázott játék képe rajzolódik ki, fontos tudni, hogy önmagában a Prospekt még a gondjai ellenére is szórakoztató. Sőt süt belőle a „Half-Life hangulat", az a különös érzés, amely évek óta várat magára. És ha jobban meggondoljuk, a 10 eurós ár sem olyan vészes, még 2-3 óráért sem – a Böjti koma által tesztelt Layers of Fear kétszer ennyi pénzért kínál hasonlóan rövid játékidőt. A negatív felhang tehát nem teljesen a programnak szól, az ugyanis egy amatőr, huszonéves alkotó számára igenis mérföldkő jelentőségű lehet (fun fact: a Prospekt bevételét Richard egy új játék fejlesztésére fordítja). Sokkal inkább a Valve-nek: azzal, hogy úgymond felkarolták, a Prospekt az utolérhetetlen színvonalú Half-Life játékok családjába került. Azokhoz mérik a rajongók, és persze nagyon csalódottak, ez látszik a steames értékeléseken is. Hiába, óriások árnyékában járni sosem könnyű – remélem, hogy Richard nem veszi zokon a sok oltást, legközelebb pedig egy minden fronton a Prospekt felett álló játékkal áll elő.

Az utolsó falevél – Ultimate Ninja Storm 4

[ÍRTA **DREAMER**]

15 ÉV. ENNYI IDEIG FUTOTT FOLYAMATOSAN A NARUTO MANGASOROZAT, AMELY 2014 NOVEMBERÉBEN ÉRT VÉGET. HABÁR AZ ANIME-ADAPTÁCIÓ A MAI NAPIG HETI RENDSZERESSÉGGEL ÉRKEZIK, A RAJONGÓK ZÖME MÁR CSAKIS A BEFEJEZÉST VÁRJA, HOGY NYUGODT SZÍVVEL ELBÚCSÚZHASSON.

Na meg időközben olyan játékokkal játszanak, mint amilyen az Ultimate Ninja Storm 4, amiben megkapunk mindent, amit az eddigi felvonásokból ismerhettünk. Az egyenesen a mangából adaptált sztorimódot, a sandbox játékot, az online arénát, illetve a klasszikus offline verekedést is. Akik látszólag egy mezei bunyós programra gondolnak, tévednek: a Storm-sorozat tagjai hibridek, eposzi programok, amikben a szerepjátékok, a verekedős címek és az akció-kaland alkotások legjobb stílusjegyeit vegyítik össze immár sok-sok éve.

A PC-S VERZIÓ UGYAN NEM TÉVEDT EL AZ ÖSVÉNYEN, DE AZÉRT KÉSHETETT VOLNA, HA JOBB MINŐSÉGET BIZTOSÍT A MOSTANI ÁTIRATÉNÁL.

ZSEBKENDŐT A KÉZBE!

A Storm 4 esetében a kifejezetten mangarajongóknak készült Story-mód az, ami a legtöbbet változott. Magáról a történetről inkább nem beszélnék, legyen elég annyi, hogy a múltban kezdünk, innen nő ki a jelenkori szál, amely a háború legvégső ütközetéig és a bűnösök leleplezéséig ér – mivel a manga befejeződött, ez az utolsó játék a szériában. Az átvezetők fele az animéből kiragadott képkockákon keresztül meséli a történetet, csupán a sztori közepétől lesznek in-game videók. A Story-mód még mindig viszonylag hosszú, de most már lényegesen akcióorientáltabb, mint a korábbi részekben.

A lineáris, mászkálós világ helyett itt egy idővonalat kapunk, aminek egyik fele Sasuke, a másik Naruto történetét mozdítja előre. Egy misszió megkezdése előtt megtudhatjuk, nagyjából mennyi időbe fog telni a küldetés végigjátszása, így könnyebben be tudjuk osztani az időnket – a teljes Story-mód átlag 6-8 óra szórakozást nyújt, ez mondjuk jóval kevesebb a Storm 3 20-25 órájánál. Cserébe a képi megvalósítás grandiózus és meseszép. A stílushoz képest hiteles arcmimikának köszönhetően még intenzívebben jönnek át a karakterek érzései, így a drámai vagy éppen könnyfacsaró pillanatoknál igazán átérezzük az események súlyát. És ami a leginkább fontos: a történetet adaptáló mód végre változatos. Eddig csupán a boss-harcok voltak különbözőek, most azonban majd' minden egyes fejezet eltérő.

FELHŐBEN SZÉP AZ ÉLET

A Story-mód után érdemes belekóstolni az end game tartalmat szolgáltató Adventure-módba, ami ezúttal az online játékkal jár kéz a kézben. Tulajdonképpen egy kampányról van szó, ahol egy félig nyitott világban kalandozhatunk – ez a manga történetének lezárása után játszódik, és koherens sztorival csupán nyomokban rendelkezik. Naruto, Sakura és Hinata hármasban elindulnak küldetéseket megoldani Konohában és a Naruto-univerzum rejtett falvaiban. A fókusz mégis a teljes Naruto-mitológia nagyobb csatáin van, ugyanis kalandozásunk során a szereplők visszaemlékeznek ezekre az eseményekre, mi pedig végigjátszhatjuk a harcokat. Ezen a szálon felül missziókat vállalhatunk, tárgyakat gyűjtögethetünk és véletlenszerűen megjelenő karakterek kihívásait teljesíthetjük.

Ami az online csatamezőt illeti, jól működik, igaz a start alatt akadtak vele problémák. A sorozat korábbi részeiből ismert, testre szabható profilkártyák most is megtalálhatóak, ahhoz azonban, hogy megnyithassuk az extra feliratokat, skineket, képeket stb., bele kell

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
CyberConnect2

MŰFAJ
akció-kaland, verekedős

MULTI
van

INFO

A Storm 4 2016. február 4-én jelent meg PC-re és konzolokra. Előbbi verzió csak a Steamen kapható, és 49,99 eurót kóstál (kb. 15 ezer forint).

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LEGYÉL SOKOLDALÚ!

A Storm 4 egy tisztességesen nagy szereplőgárdával büszkélkedik. Több mint 60 nindzsa vár arra, hogy harcba bocsátkozhasson társaival, éppen ezért fontos, hogy ne ragadj le egy-egy karakternél! Ez főként azokra vonatkozik, akik online szeretnék bizonyítani a tehetségüket. Amennyiben újra és újra ugyanazt a hőst viszed, elszoksz a többi karakter stílusától, és könnyen elindíthatsz egy vesztési folyamatot.

NE SPAMMELJ!

Saját tapasztalatból tudom, mennyire egyszerű leragadni pár bevált mozdulatnál, ám hosszú távon ez is a vesztedet okozhatja. Egy intelligensebb ellenség hamar felfedezi azt a hibát és ellened fordítja. Igyekezz a lehető legkülönfélébb eszközökkel támadni: több kombinációt elsajátítani, ellentámadni, védekezni, és persze a tárgyaidat se felejtsd el felhasználni és időnként váltogatni. Életet menthet.

NÉZZ KÖRÜL!

Annak ellenére, hogy a Storm egyik legcsábítóbb része a hús-vér emberek ellen való online csatázás, nem szabad megfeledkezned arról, hogy offline is várnak kihívások. A Free Battle menüben ligákat indíthatsz, gyakorolhatsz passzív ellenfeleken és megpróbálkozhatsz különféle kihívások teljesítésével, amiket a rendszer tesz le eléd. Bónusz tipp: a Survival mód az átlagosnál is szórakoztatóbbra sikeredett.

A Storm 4-ben a kombókon van a hangsúly, egy-egy ügyes mozdulatsorral akár az aréna láthatatlan falán is át lehet küldeni az akadékoskodó ellent.

mélyednünk az Adventure-módba, így ösztönözve a játékosokat annak teljesítésére. Véletlenszerű időszakonként eventekbe is beléphetünk, elvégzésükkel pénzjutalomban részesülünk, és „nindzsakincseket" kapunk. Utóbbiakat kombók alkalmazásakor bármilyen más módban is megszerezhetjük. Beválthatóak kosztümökre és egyéb nyalánkságokra, amiket online és offline is kiélvezhetünk.

PUSZTA KÉZZEL AZ IGAZI

A harcrendszer csupán pár elemmel bővült a Storm 3 óta. Megkaptuk a szokásos ultimate technikákat és az Awakeninget, viszont a Revolutionben debütáló pecsétmód kimaradt a mókából. Helyette kaptunk egy ellentámadási manővert, ami leginkább talán az Assassin's Creed mechanikájára emlékeztet. Amint célba vesz minket az ellenfél és kézzelfogható távolságba kerül, a védekezés és a shurikent eldobó gomb együttes lenyomásával aktiválhatjuk a képességet. Ilyenkor megfagy a világ, az ellenség elesik, minket pedig semmilyen sebzés nem ér. Azonban ezt nem lehet minden mozdulatnál alkalmazni, például ultimate jutsukat nem hatástalanít. Ráadásul minden egyes használat után vesztünk a manaként működő csakránk mennyiségéből.

Mint ahogy azt már megszokhattuk, lehetőségünk van egynél több sinobival kiállni a harcmezőre. Összesen 3 nindzsát irányíthatunk, akik közül egy főkarakterként mozog a képernyőn, a másik kettő pedig egy gombnyomással asszisztál neki egy jutsu formájában (a felállás változtatható). Ezenkívül az interfészen megjelenik egy mérő, amit ha teljesen feltöltünk, képesek leszünk egy csapatos technika elvégzésére. A legtöbb esetben ez egy standard animáció, ám akadnak kivételek. Egyes karaktercsoportok számára (családtagok, csapattársak) elérhetővé válnak különleges, csapatos jutsuk. Például Kakashi, Obito és Rin is rendelkezik ilyen egyedi mozdulattal, ugyanúgy, ahogy Itachi és Sasuke, vagy Naruto és Hinata. Szintén érdekes újítás, hogy a környezet egy része rombolható. Nemcsak a szemünk előtt lévő falakat zúzhatjuk porrá, de a ring szélén álló láthatatlan akadályt is széttörhetjük. Ha sikerül, akár ki is repíthetjük az ellenfelünket az arénából, és mi nyerjük az aktuális kört. Azonban ha csapattal játszunk, a kiesett karaktert társai visszaterelik a pályára.

OPTIMALI... MI?

Mindehhez vegyük még hozzá a több mint 60 választható karaktert, a mezei verekedést és az igazi Naruto-hangulatot – jól hangzik, nem? Az is, csak sajnos nem PC-n. A Storm 4 bővíti azon szomorú esetek listáját, ahol az asztali gépekre érkezett verzió kifejezetten gyatra lett. Számos esetre derült fény, ahol a PC-s kópia egy hibaüzenetet dobva el sem indult, és a problémáról máig nem tudni, mi okozza. A minimum gépigény pedig egy vicc. Lehet, annak is szánták, mert az biztos, hogy a hivatalos forrásokon feltüntet specifikációknak vajmi kevés közük van a valósághoz.

A tesztet egy bivalyerős gépen végeztem, amin a papírforma szerint szárnyalnia kellett volna a játéknak. Ez az esetek felében így is volt, de több boss-fight alatt is 20 alá esett a képkockák száma, egynél pedig nem volt hajlandó túlszárnyalni a 16 fps-t – emiatt egyébként az online játékosok száma sem elég magas. A Storm 4 egy hónapon belül a második olyan Namco-játék, ami minősíthetetlen PC-s verziót kapott. Ezek után csak szorítani tudok az áprilisban esedékes Dark Souls 3 előrendelőiért.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel i3-530 CPU, 2.93Ghz, 4 GB RAM, 2048 MB DX11 VGA, 40 GB HDD.

Ha a PC-s port nem küzdene égbekiáltó hibákkal, akkor a Storm 4 gondolkodás nélkül 8-ast kapna egy 10-es skálán. Így viszont jár az ejnye-bejnye.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Ütős látványvilággal megáldott, fenomenálisan jó adaptáció, szórakoztató, egyedi harcrendszerrel és számos gyűjtögetnivalóval.

KONTRA

A PC-s változatot csak azok tudják élvezhető minőségben futtatni, akik az átlagosnál erősebb masinával rendelkeznek. Sőt néha még ők sem...

75%

FUSS NEKI ÚJRA!

A történetet mesélő Story-mód még a kezdő játékosok számára is könnyen teljesíthető, ám igazán jó eredményt csak azok érhetnek el, akik mindent beleadnak. Ha sokadik alkalommal sem sikerül elérni az áhított S-rangú teljesítményt, ne csüggedj, és próbálkozz meg vele később! Tedd félre a stresszt és inkább gyakorolj egy keveset! Amint kiismerted az ellenlábasod, rögvest egyszerűbb dolgod lesz.

JÁJ, CSAK ŐT NE!

Minden játékosnak megvannak a legutáltabb karakterei, akik ellen nem szereti felvenni a kesztyűt. Valami okból kifolyólag nehézkesnek találhatja a manőverek kikerülését, vagy egyszerűen csak frusztrálhatja az összecsapás. Ezen gond elkerülésének titka a megismerés. Ha például nem tudsz bábhasználó ellen játszani, akkor offline gyakorolgass Chiyo nagyival Free Battle módban, és ráérzel az irányításra!

GYAKOROLD A KOMBÓT!

Korábban már említettem, hogy mennyire fontos a sokszínűség az online téren, ám arról még nem esett szó, hogy a kombinációknak offline is komoly uralmuk van. A Storm-játékok harcrendszere azóta jutalmazza a kombóhasználatot, mióta világ a világ, így azoknak, akik eleget tesznek ennek a feltételnek, könnyebb dolguk lesz a jövőben. De ne feledjétek: az agresszív stílus nem minden esetben kifizetődő!

NE ÜLJ A PÉNZEN!

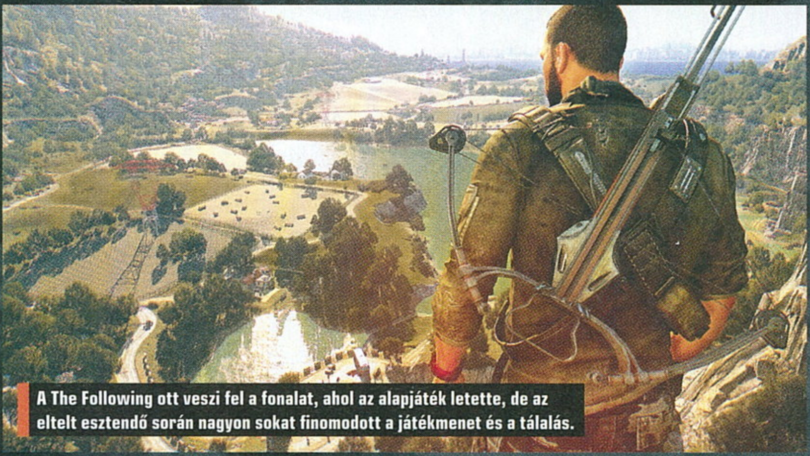
A Storm 4-ben az önálló játékmóddá vált, szabadvilágú Adventure-mód teljesítésével megy tudok nyitni extrákat, amikkel online villoghattok idegenek és ismerősök előtt. Ehhez azonban az kell, hogy a meccsek alatt megszerzett pénzt elköltsétek, és a nindzsa kincseket beváltsátok. A fizetőeszközként szolgáló Ryo könnyen felhalmozódik, ezért ne felejtsetek el néha benézni az offline boltba és elverni a garasokat!

VIDÉKI ÉLET, PAJTATUNING

DYING LIGHT THE FOLLOWING

[ÍRTA BÜJTI] **LEUGROTTUNK HÉTVÉGÉN A TANYÁRA, BŐGETTÜK A MOTORT ÉS HALLGATTUK A KOCSMADIZSIT. CSAK EGY BAJUNK VOLT: A FRÁNYA ZOMBIK FOLYAMATOSAN MEGZAVARTÁK A MÓKÁZÁST. MEGJELENT UGYANIS A DYING LIGHT NAGY BŐVÍTMÉNYE, AMI RÁADÁSUL NEM IS DRÁGA, SŐT A SEASON PASS VÁSÁRLÓINAK INGYEN VAN.**

A kezdeti problémák, kisebb és nagyobb bugok ellenére a Dying Light a tavalyi év kellemes meglepetése, valamint 2015 egyik legjobb akciójátéka lett. A sok helyről (többek közt Mirror's Edge, Far Cry) kölcsönző program hangulatos, élvezetes mivoltát nehéz lenne elvitatni, ráadásul a fejlesztők túlléptek legtöbb korábbi ballépésükön, miközben javították a sztorivezetés mechanikáját is. Amellett pedig, hogy a produkció kifejezetten sikeres lett, és több száz órát is bele lehetett ölni, a csapat nem hagyta magára a felhasználói bázist, így további bővítések, ünnepi események (április elsején például alacsonyan szálltak a zombik) láttak napvilágot. A néhány felejthető fizetős DLC-t követően elérhetővé vált a The Following is, ami további tartalommal látja el az egyik legélvezetesebb zombiapokalipszist.



A The Following ott veszi fel a fonalat, ahol az alapjáték letette, de az eltelt esztendő során nagyon sokat finomodott a játékmenet és a tálalás.

VAN GYÓGYMÓD?

Az új kampány ott folytatódik, ahol az alapjáték sztorija abbamaradt. A főhős továbbra is Kyle Crane, akit anno bizalmas, titkos küldetéssel dobtak le a fertőzöttekkel teli város kellős közepére, ahol végül kiállt a helyiek mellett, majd jól odapörkölt a lokális kiskirálynak. Ezúttal azonban felcsillan a remény szikrája, mivel egy sebesült a városon kívüli területről érkezett vissza, és egy olyan közösségről mesél, amelynek tagjai nem fertőződnek meg. Ennek az információnak függvényében végre úgy tűnik, van kiút ebből a rémálomból, ami persze egy dolgot eredményez: nekünk kell felkutatnunk a csatornán túli helyszínt, hogy utánajárjunk a dolognak. Némi hegymászást követően megküzdhetünk a tériszonyunkkal és a fertőzöttekkel, majd megnyílik a The Following óriási színtere, ami a megszokottaknál is több szabadidős tevékenységgel kecsegtet.

Magában a mechanikában nem történt változás, avagy továbbra is egy belső nézetes játékról van szó, amelynél a parkourös mozdulatok dominálnak: szinte bárhova felkapaszkodhatunk, hogy tetőkön, korlátokon, csöveken fussunk át. Ez a szabadság nagyon sokat hozzátesz ahhoz az élményhez, ami az akció során teljesedik ki. Ütő, vágó, szúró fegyvereinket fejleszthetjük, árammal, tűzzel, mérgezéssel kombinálhatjuk, majd segítségükkel szó szerint szétszabdalhatjuk acsarkodó, hörgő ellenfeleinket. Mindeközben persze ott vannak a különböző képességfák is, amikkel új lehetőségeket kapunk: erősebbekké válunk, jobb és ütőképesebb támadásokat hozhatunk össze, továbbá kraftolásunk is egyre több opcióval bővül. Mert loot van dögivel, a nyersanyagokat és a tervrajzokat összegyűjtve (vagy felvásárolva) pedig szinte mindent összebarkácsolhatunk, kezdve az életerőtöltőtől a zárnyitón át, egészen a robbanós dobócsillagokig. Méghozzá úgy, hogy ezt bárhol és bármikor megtehetjük, nincs szükségünk Dead Island-es munkapadokra.

HATALMAS, SZABADON BEJÁRHATÓ TERÜLETET KAPUNK, NAGYSZERŰ GRAFIKÁVAL ÉS SOK-SOK OPCIONÁLIS TEVÉKENYSÉGGEL.

Egyébként a kampány az alapjátékhoz hasonlóan lett felépítve, tehát rengeteg mellékküldetést szedhetünk össze az üzenőfalak papírosaival, illetve egy-egy karakterrel

ADATOK

KIADÓ
Techland

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
akció

MULTI
van

INFO

A Dying Light: The Following DLC 2016. február 9-én jelent meg. Steamen 19,99 euróba kerül (kb. 6000 Ft), a Season Pass vásárlói automatikusan megkapják.

2,7 MILLIÁRD forintos gyűjtői kiadást, valaki?

A Dying Light: Enhanced Edition magába foglalja az alapjátékot és a Followingot is, az igazi gyűjtőknek pedig egy 10 millió dolláros (2,7 milliárd forint) exkluzív csomagot kínálnak az alkotók. A The Spotlight Edition nemcsak szerepet és színészi leckéket kínál a készülő (?) mozifilmhez, de segítségével kaszkadőrmutatványokat is megtanulhatunk, emellett luxus lakókocsit is kapunk. Simán megéri.

beszélgetve, erre pedig tényleg szükség van, mert a sztori egy része azon múlik, milyen a kapcsolatunk a helyi közösséggel. A lakosok ügyes-bajos dolgait megoldva nő az elismertségünk, egyre jobban megbízik bennünk az életüket egyengető szekta, ami egyenes út az izgalmas lezáráshoz. Emellett szörnyfészkeket tisztogathatunk, belső szerveket gyűjtögethetünk, információkat szedhetünk össze, ellátmányokra vadászhatunk, random bajbajutottakon segíthetünk, nem utolsó sorban házakat tehetünk biztonságossá. Akár többen is, mert ugye a Dying Light egyik lényeges eleme a kooperatív zombimészárlás, amibe bármikor, bárki becsatlakozhat, sőt játékostársaink meg is támadhatnak minket egy igen tápos fertőzött bőrébe bújva.

A VOLÁN MÖGÖTT

A The Following egyik legnagyobb újítása azonban mindezen felül, a négykerekű járgány megjelenésében keresendő. A kis homokfutó ugyanis a teljes játékmenetre hatással van. Többek között új skillfát köszönhetünk a megjelenésének, így a vezetésben és a kasztni változtatásában is egyre profibbá válunk, minél több időt töltünk a volán mögött, de akár csinosítgathatjuk is verdánkat. A jobb motor és felfüggesztés, vagy éppen fék mellett a fémtestet is megváltoztathatjuk, kipingálhatjuk, és még bólogatós figurát is rakhatunk a műszerfalra.

Na, de ez szinte mind csak külsőség, a lényeg a belsőn van. A kormányt megragadva egy teljesen jól működő vezetési modellben lehet részünk, a sok-sok furikázás közben pedig még az útvonalakat is betanuljuk. Ez azért is lényeges pont, mert előfordulnak időre teljesítendő missziók, amiknél tudnunk kell, hova tartunk, mi a legrövidebb szakasz a célig. Ráadásul vezetés közben rongálódik a kasztni, azt néha javítani is kell, plusz fogy az üzemanyag. Ennek utánpótlását az út szélén gazdátlanul hagyott járművekből szedhetjük össze, ahogy az alkatrészeket is, sőt a csomagtartók egyéb értékeket rejthetnek, ezért érdemes azokba is benézni. Mivel a homokfutó használata gyorsabb és biztonságosabb a gyalogos közlekedésnél, ez sokkal inkább illik az ezúttal teljesen nyitott, szabadon bejárható óriási területhez, ami alaposan megváltoztatja a már megszokott szaladgálós beidegződést. Az is jópofa, hogy egy vendégjátékos beülhet a hátsó ülésre, mi több, társaink automatikusan magukkal hozhatják saját verdájukat, így mehet a versenyzés, négyes kocsikázás, ami hatalmas móka. Más kérdés, hogy a motorzajra jobban felfigyelnek a zombik. Emellett a robbanós hullák mindig a közelünkben durrannak szét, ezzel felhívva a frissen átváltozottak figyelmét, akik egyből a nyakunkon vannak, ordítva vetik magukat a kasztnira, sőt meg is kapaszkodnak azon.

A The Following legnagyobb dobása a buggy megjelenése, amellyel sokkal könnyebben tudjuk le az előttünk álló kilométereket, mint gyalogosan.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3 GHz vagy AMD Athlon 64 X2 3 GHz CPU, 4 GB RAM, DirectX 10-kompatibilis VGA, 20 GB hely (az alapjáték megléte szükséges a futtatáshoz).

Bődületesen tartalmas bővítmény potom áron, ami a korábban jól működő mechanikát még összetettebbé és izgalmasabbá varázsolja.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Az új helyszín hatalmas (mi több, óriási), rengeteg elfoglaltságot biztosít, a homokfutó pedig alaposan felforgatja a bevált taktikákat, új fegyvert ad a kezünkbe.

KONTRA

Bár a sztori is élvezetes, kicsit kevéske tényleges jelenettel rendelkezik, pár apróbb hiba pedig megmaradt.

92%

A VIDÉKI LEVEGŐ CSODÁT TESZ

A The Following kihagyhatatlan. A terep óriási és gyönyörű, a fák lombjain keresztül megcsillanó napfény szinte teljesen realisztikus külsőt eredményez, a napszakok állandóan változnak, néha trópusihoz hasonló viharok lepik meg a szabadban bóklászó játékosokat. Miközben a felépítés, a pályatervezés mesteri szintre emelkedett, a látkép tökéletesen megfelel mind a parkourös mozgáshoz, mind pedig az autóvezetéshez. A sztori mondjuk nem olyan komoly, mint az alap kampánynál, inkább kisebb feladatokat teljesítünk (javítás, adott tárgy megszerzése, célszemély elérése) az előrejutáshoz, néhány nagy pillanatot így is sikerült belepakolni a végigjátszásba. A szektával történő első találkozás borzongató, az ehhez tartozó magaslati pontra jutás borzalmasan látványos, a döntés elé állító lezárás pedig igen érdekes, izgalmas.

Maradtak kisebb hibák (némi beragadás, kevéske popup), de a teljes összkép igazán minőségi, érett játékot mutat, amit a John Carpenter-es zenék tesznek teljessé. Nagyszerű látni azt, ahogyan a Techland fejlődik, egyre többet képes nyújtani, s ennek kiváló példája a The Following, ami már nem is csak egy DLC, hanem inkább igazán tartalmas bővítmény, majdhogynem egy Dying Light 1.5. Jómagam 15 órát töltöttem a friss kiegészítő felfedezésével, ami bőven kitolható 20-30 órára is, és ez csak az első teljesítés, ami mellé ott vannak a további extrák: a Legend-képességfa megnyitása, a Nightmare-mód és minden más. Tartalmas szórakozás ez, aminek minden egyes percét élveztem.

TŰZ, JÖJJ VELEM!

FIREWATCH

[ÍRTA OBO] **VÁR A NAPFÉNYES WYOMING ÉS A SHOSHONE NEMZETI PARK, AHOL EGY TŰZTORONY UNALMAS MINDENNAPJAI HELYETT IZGALMAS ÉS FESZÜLT KALANDOZÁSBAN LESZ RÉSZÜNK. A TERMÉSZET LÁGY ÖLÉRE HELYEZETT SÉTASZIMULÁTORBAN HORROR UGYAN NINCS, DE DRÁMA ÉS REJTÉLY ANNÁL INKÁBB.**

A Firewatch kicsivel több mint két és fél évvel ezelőtt bukkant fel, és habár ez idő alatt aktív fejlesztés alatt állt, eléggé a radar alatt repült. Kevés interjú és hasonlóan kisszámú videó jelent meg, és ami infót kaptunk, az meglehetősen ködös volt, így aki fel is figyelt a Campo Santo munkájára, az sem volt igazán képben annak kapcsán, hogy mire számíthat. Magam is ilyen helyzetben voltam, a várakozásomat azonban táplálta az a tudat, hogy tehetséges fejlesztők egész sora áll a projekt mögött. A stúdiót például a The Walking Dead-játéksorozat első évadának kreatív direktora, Jake Rodkin, illetve írója, Sean Vanaman alapította. Ez jó sztorit, a további játékipari veteránok leszerződtetése pedig profi munkát sejtetett. Ráadásképpen

ADATOK

KIADÓ
Panic Inc.

FEJLESZTŐ
Campo Santo

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A Firewatch 2015. február 9-én, csak digitálisan jelent meg. A Steamen 19,99 eurót (kb. 6000 Ft) kérnek érte. A játék megvásárolható PS4-re is, amin 5990 forint az ára.

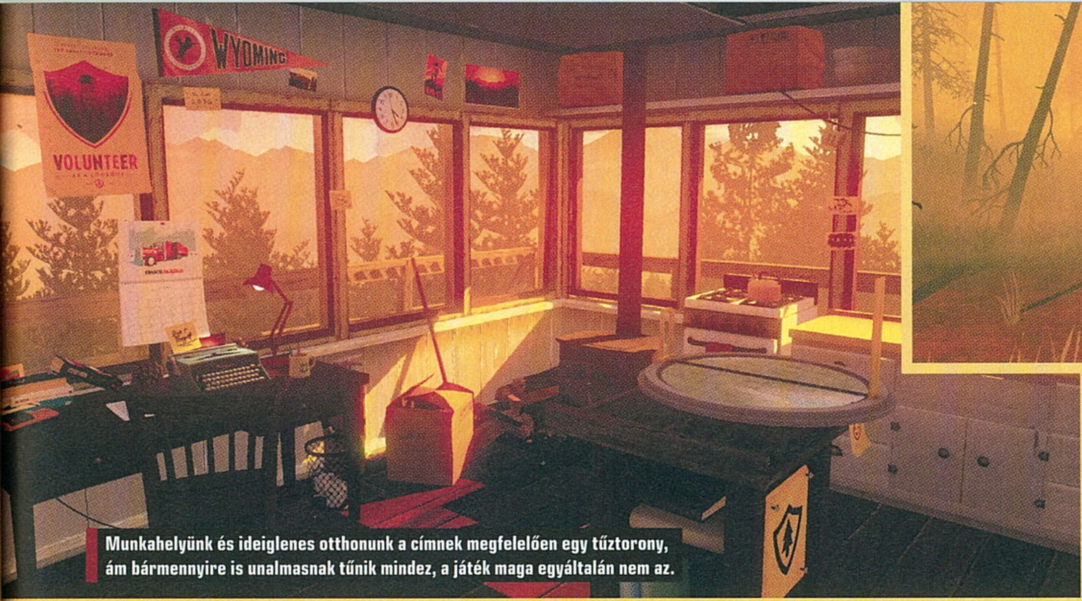
Hiába is kutatnánk a térképen jó kis kilátók után, ha a narratíva szerint még nem látogathatunk el az adott pontra, akkor várnunk kell a felfedezésre.

a képi világ megteremtésében az az Olly Moss segített, aki elképesztően gyönyörű illusztrációkban utazik, vagyis káprázatos tálalásra is számítani lehetett. Mondhatnám úgy is, hogy az aprócska játék, minden titkolózás és kérdőjel ellenére sikerre volt ítélve, és ez így is lett. Örömmel jelenthetem: a Firewatch nagyon jól sikerült.

A LÁTSZAT CSAL

Fontos már az elején tisztáznom, hogy milyen játék a Firewatch, úgy láttam ugyanis, hogy ez nagy kérdés volt még a megjelenés napján is. A Campo Santo nem egy horrort készített. Noha az első videók ezt sugallták, nincs semmilyen gyilkos az erdőben, aki a gyanútlan játékosokra vadászik, és természetfeletti lények sincsenek, akik a rémmesék lapjairól léptek elő. Nem, a Firewatch, ha mindenképpen valamilyen előre felcímkézett dobozkába akarjuk belerakni, akkor egy dráma, ha pedig ennél is pontosabb leírás kell, akkor egy lineáris, történetvezérelt sétaszimulátornak nevezném, amelynek központjában a személyes hibák, illetve az ezek miatti vezeklés és bűntudat áll.

Főszereplőnk egy Henry nevezetű fickó, akinek pár nagyon kemény év áll a háta mögött. Azt nem szeretném elmondani, hogy pontosan mi történt vele, ennek megismerése ugyanis a játék, és egyben a történet fontos része, így legyen elég annyi, hogy emberünk feje felett összecsaptak a hullámok, a tehetetlenség és az elkeseredettség pedig tonnás súlyként nehezedett a vállára. Tudta, hogy ha nem csinál valamit, akkor ebbe beleroppan, ezért úgy döntött, hogy félrevonul, messze a városok zajától, de leginkább barátai megvető tekintetétől.
A kiutat egy álláshirdetés jelentette, ami pontosan azt kínálta, ami Henrynek



Munkahelyünk és ideiglenes otthonunk a címnek megfelelően egy tűztorony, ám bármennyire is unalmasnak tűnik mindez, a játék maga egyáltalán nem az.

kellett: egy egész nyarat az erdőben tölthet, egyedül, a természet lágy ölén, ahol nyugodtan kiengedheti a gőzt, és feltöltheti az elemeit – természetesen elvállalta, ám ami ez után következett, az minden volt, csak nem nyugodt kikapcsolódás.

HEY THERE DELILAH

A Firewatch tehát egy tűztorony őrzőjének szerepébe helyezi Henryt, a munkaleírás pedig pontosan olyan unalmas, mint amilyennek képzeled. Annyi a feladat, hogy kémleljük a ránk bízott területet, és jelentsük, ha tűz üt ki valahol, illetve zavarjuk el a szabálysértőket. Ennyi, ennek megfelelően pedig valóban semmi említésre méltó nem történik a megérkezéskor. Később azonban jönnek a furcsaságok, amik egy évekkel korábbi eset titkát nyitják meg előttünk, egyúttal pedig reflektálnak Henry tetteire. Az események láncolata szinte tökéletes ívet ír le, és olyan atmoszférát teremt, ami az elejétől a végéig nem ereszt – igaz, nem kell sokáig tartania, a játék ugyanis nagyon rövid, nagyjából 3-4 óra alatt teljesíthető. A falatnyi hossz előnye viszont, hogy nincs holttér, minden pontos, feszes tempót követ.

A kaland során lepedőként borul ránk a magányosság, az a fajta egyedüllét, amit csak egy erdőben érezhet az ember. Az elsőként megmagyarázhatatlan események pedig egy távoli, komótosan, de megállíthatatlanul közelítő vész jöttét hirdetik, fokozatosan növelve a feszültséget, egészen a végkifejletig. A külvilággal való egyetlen kapcsolatot Henry főnöke, Delilah jelenti, akivel hősünk rádión keresztül beszélget, mégpedig folyamatosan. A kettejük csevejéből tudhatunk meg mindent az erdőről, annak múltjáról és persze, ami a legfontosabb: főszereplőink is így nyílnak meg egymásnak. Ez a játék legerősebb része, a szinkronszínészek és az írók ugyanis egyszerűen kiváló munkát végeztek; mind a két karakter hiteles, emberi és őszinte, a kapcsolatuk pedig a fülünk hallatára épül fel, plusz egy dimenziót adva így a történetnek.

ÉRTÉKELÉS

OBO

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 2 GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce 450 VGA, 4 GB HDD.

Érzelmes, lebilincselő és némi rejtéllyel is megfűszerezett kalandjáték, mélyen a wyomingi vadonban, amely szemet gyönyörködtető látvánnyal tárul elénk.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kiváló grafika, remek alakítások, érdekes és csavaros történet, jól megválogatott zene és szinte tökéletes hangulat.

KONTRA

Meglehetősen rövid, a nyílt világ pedig csak illúzió.

88%

HENRY A RENGETEGBEN

Sétaszimulátor révén persze nemcsak a történet és a karakter felhozatal fontos, hanem maga a helyszín is, ezen a téren pedig szintén nagyon jól vizsgázik a Firewatch. Lábunk előtt a Sziklás-hegység északi részének digitális másolata terül el, méghozzá a fülledten meleg, nyári hónapokban. A térkép, habár nem kifejezetten nagy, rengeteg gyönyörű látnivalóval vár, és minden porcikájában valóságosnak hat, még a rajzfilmes grafikai stílus ellenére is. Zöldellő lankák, meredek sziklafalak, hűs folyóval átszelt erdők és rettentő kanyonok váltják egymást túráink során. Amit el tudsz képzelni egy vadregényes, az ember által (többnyire) érintetlenül hagyott tájon, az mind itt van, csak lekicsinyítve, egy falatnyi kis paradicsomba gyömöszölve. Ráadásul olyan bámulatos megvilágítás és gyönyörűen megválasztott színpaletta mellett, ami csak azért könyörög, hogy készítsünk már pár fényképet – a nagy probléma viszont az, hogy mindez lényegében üres.

A SÉTASZIMULÁTOROK MINTÁJÁRA EZÚTTAL SINCS RÉSZÜNK TÚL SOK AKCIÓBAN, ÉLMÉNY VISZONT ANNÁL TÖBB AKAD.

Habár a játék nagyobbik részében szabadon bejárható a teljes környék, ez valójában csak látszat, a történet, lineáris mivolta miatt, meghatározott sorrendben vezet végig a helyszíneken, és ameddig nem mondja, hogy hova menjünk, addig nincs is értelme oda elgyalogolni. Más szóval, ha szabad barangolására vágytál, azt itt csak részben kapod meg, ellenben ha nem zavar az, hogy, úgymond túravezető módjára kísér végig a program a látványosságain, akkor jó helyre jöttél.

EGY FELEJTHETETLEN NYÁR

A Firewatch a zavaros fejlesztői kommunikáció miatt talán nem azt szállította, amire sokan számítottak. Jómagam azonban nem mondhatom azt, hogy csalódtam volna. Egy kellemes, pont egy délutánra elegendő kikapcsolódásban volt részem egy gyönyörű parkban, megfejelve egy lebilincselő, thrillerrel kevert drámával és olyan érdekes szereplőkkel, akiket a stáblista megjelenésével sajnáltam elengedni.

A Firewatch egy élményjáték, ami jól megfogja az elszigeteltség és a kiszolgáltatottság érzését, de ennél nem több. Nem egy sandbox-kaland, nincs nyomozás, sem parkőri teendők. Csak a főszereplő, az erdő és a történet vár. Nálam ez a recept nyerőnek bizonyult, és merem állítani, hogy nálad is az lesz – feltéve, ha szereted a sétaszimulátorokat, a Firewatch ugyanis a kategória legjobbjai közé tartozik.

MEGELEVENEDIK A JÁTÉK

A FIREWATCH TÖRTÉNETE SORÁN A KEZÜNKBE KERÜL EGY KAMERA, AMIVEL BÁTRAN FOTÓZHATJUK A FESTŐI TÁJAT. EZ AZONBAN NEMCSAK EGY APRÓCSKA EXTRA, AMIT A FEJLESZTŐK BEPAKOLTAK, HANEM VALÓS ÉS JÓPOFA FUNKCIÓJA IS VAN. A JÁTÉK PC-S VÁLTOZATÁBAN, A KAMPÁNY TELJESÍTÉSE UTÁN, LEHETŐSÉGÜNK VAN ARRA, HOGY EZEKET A KÉPEKET ELŐHÍVJUK ÉS KIPOSTÁZZUK MAGUNKNAK. A KIADÓ PANIC VÁLLALTA MAGÁRA A FELADATOT, ÉS INGYENES SZÁLLÍTÁS MELLETT MINDÖSSZESEN 15 DOLLÁRÉRT (4200 FT) ELKÜLDIK A MINŐSÉGI, FÉNYES FOTÓPAPÍRRA NYOMOTT ÉS A JÁTÉKVILÁGBA ILLESZKEDŐ CSOMAGOLÁSBA PAKOLT KÉPEINKET, HOGY ÍGY KÉZZELFOGHATÓ MEMENTÓINK IS MARADJANAK A VÉGIGJÁTSZÁSRÓL.

EGY MŰVÉSZ BORZALMAS TITKAI

LAYERS OF FEAR

[ÍRTA BÖJTI]

A TAVALY OKTÓBERI PC GURUBAN ÍRTAM ELŐSZÖR A LENGYEL CSAPAT HORRORISZTIKUS FELFEDEZŐTÚRÁJÁRÓL, AMI AKKOR MÉG EARLY ACCESS FÁZISÁBAN NYÚJTOTT FÉLKÉSZ ÉLMÉNYT. AZÓTA A PROGRAM ELKÉSZÜLT, A RETTEGÉSSEL TELI BIZARR UTAZÁS PEDIG TELJES EGÉSZÉBEN ÁTÉLHETŐ BÁRKI SZÁMÁRA.

Egy ódon, kihalt, sok helyen romos háznál nincs nyomasztóbb hely, ha egyedül kell bejárni, ez pedig különösen igaz, amikor az épület szörnyű, sötét titkokat, borzalmas emlékeket rejt. Így van ez a Layers of Fear (innentől LoF) esetében is, amit a Bloober Team, avagy a felejthető, sok szempontból kritizálható Basement Crawl, valamint a kicsivel jobb, de maradandó élményt nem hozó BRAWL készítői hoztak össze. A lengyel stúdió azonban már ezeknél a játékoknál is nagyszerű dizájn- és hangulati elemekkel operált, csak éppen a játékmechanika nem nőtt fel a körítéshez. Szerencsére a Bombermanre hajazó stílust ezúttal mellőzte a csapat, helyette egy olyan zsánerhez nyúlt, amelyhez a sötét artok, a bizarr elképzelések sokkal inkább passzolnak. A LoF kalandjáték, vagyis inkább a manapság népszerű sétaszimulátorok népes táborát gyarapítja. De nem is akárhogyan.

A SÖTÉT MÚLT

„Fejezd be!" – ezzel a felszólítással indít a sztori, ami röviden összefoglalható. Adva vagyon egy korábban zseniális művész, akinek munkáit a legnagyobbakéhoz hasonlították. Hősünk azonban szépen lassan megőrült, alkotásainak minősége leromlott, családi élete pokolivá vált. Köszönhető ez sok mindennek, többek közt egy borzalmas balesetnek. Ahhoz azonban, hogy az események vonulatát teljes egészében megismerjük, a történet végére járjunk, végig kell gyalogolnunk az egész épületet, felfedeznünk annak minden sarkát, zugát. Ez viszont nehéz feladat, ha közben az őrület legsötétebb mélységeiben evickélünk, ami azt jelenti, hogy a ház folyamatosan változik körülöttünk, egyre furább anomáliákat eredményez kalandunk során, igazi kísértetkastéllyá varázsolva a helyszínt.

Mondjuk maga a játékmenet nem túl bonyolult. A belső nézetes megvalósítás magát az átélést, a beleélést támogatja, amihez viszonylag szigorú narráció társul. Tárgyakat markolhatunk fel, közelről megnézhetjük azokat, képeket vehetünk szemügyre, jegyzeteket olvashatunk, illetve néha egy-egy fontos eszközt (például egy kulcsot) kaparinthatunk meg a továbbjutáshoz. Amikhez pedig a legtöbbször nyúlunk: ajtók és szekrények, fiókok és ládák karjai vagy kilincsei – ezekkel nyithatjuk meg a továbbvezető utat, illetve fontos kellékekre lelhetünk. Alapjaiban tehát csak sétálunk a sérült lábú művészúrral, lassan feltérképezzük a helyiségeket, közben pedig mindent megnyitunk és megnézünk, amit csak lehet. Unalmasnak hangzik? Nos, egyáltalán nem az.

ADATOK

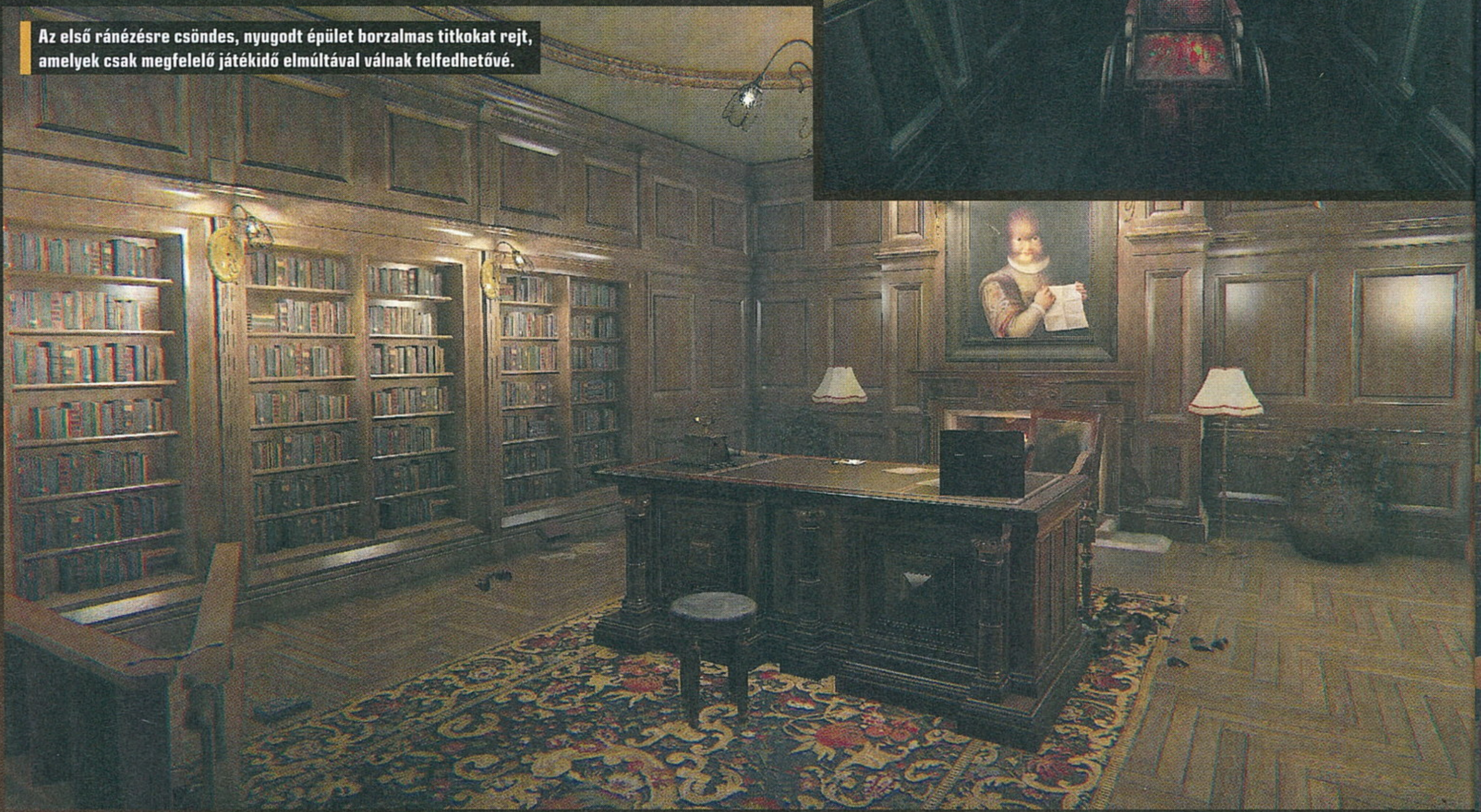
KIADÓ **Aspyr**
FEJLESZTŐ **Bloober Team SA**
MŰFAJ **kaland**
MULTI **nincs**

INFO

A Layers of Fear 2016. február 15-én jelent meg. Steamen 19,99 euróba kerül (kb. 6000 Ft), PS4-re 5990, Xbox One-ra 3990 forintért vásárolható meg.

RÉMSÉGEK HÁZA

A LoF egyik nagy erőssége maga a hangulat. A megmagyarázhatatlan jelenségeknek hála a tér teljes mértékben kitolódik, így végeláthatatlan hosszúságú folyosókat eredményezve ott, ahol korábban csak egy kisebb szoba állt. De lehet, hogy egy üres helyiségbe belépve észrevesszük:



Az első ránézésre csöndes, nyugodt épület borzalmas titkokat rejt, amelyek csak megfelelő játékidő elmúltával válnak felfedhetővé.

A KONZOLOS VÁLTOZATOKRÓL

Mint az szóba került a tesztben is, a Layers of Fear látványvilága rendkívül erős, ám ennek maximális minősége komolyabb gépet igényel. Emiatt jogos lehet a kérdés, hogy a már megjelenésükkor sem csúcskategóriás PlayStation 4 és Xbox One mennyire tud megbirkózni a kihívással. Jelentjük, csak nagyon nehezen. A külcsín bár hasonló, a képfrissítés kimondottan alacsony számokat produkál (30 alatt), mentési helyből a PC-s három helyett csak egyet kapunk, ráadásul a töltési idők is sokkal hosszabbak. Éppen ezért aki teheti, azt ezúttal is arra buzdítjuk, hogy inkább számítógépen élje át ezt az élményt!

hirtelen négy ajtó van a falon a korábbi egy helyett, majd végül mindegyik mögött befalazott járat áll, így nincs hova továbbmenni. Aztán megint történik valami, és már egy olyan helyen állunk, ahol még soha nem jártunk. Ez a folyamatos változás jót tesz a programnak, hiszen egyik percben sem sejtjük, mi fog következni néhány gondolatnyi idővel később, amiatt pedig nem kell aggódni, hogy a fejlesztők ötlethiányban szenvedtek. A program a horrorfilmes történelem legjobb pillanatait képes megidézni egy-egy jelenetével, sőt még újakat is hozzátesz a felhozatalhoz. Megvadult játékokkal teli gyerekszoba, sírdogáló árnyak, elmosódó képek, repkedő tárgyak, fura neszek… idővel mindent megkapunk, méghozzá sok esetben bele az arcunk közepébe. Ennek hála soha nem érezzük magunkat biztonságban, sőt kifejezetten kényelmetlenné válik a felfedezés, még akkor is, ha jól tudjuk, hogy nincs igazi tétje a történetnek. Értsd pontosan úgy, ahogy olvasod: elbukni nem kifejezetten tudunk, itt nem a kihívás számít, hanem maga az élmény.

NEM SOK PROGRAM KÉPES ARRA, HOGY A SZÓRAKOZTATÁSON TÚL A MŰVÉSZET FELÉ IS KACSINTGASSON, DE A LAYERS OF FEAR EGYIKE EZEN KEVESEKNEK.

ÉLMÉNYJÁTÉK, MÁR MEGINT?

Valóban, a Layers of Fear is egy élményjáték, ám abból az egyik legjobb, amivel találkoztam. Jómagam olyan horrorjátékokon nőttem fel, mint a Ubisoft Zombija (nem az új verzió, hanem Romero remekművének C64-es átirata, ami a cégnek a hírnevet is elhozta), a The 7th Guest vagy éppen az Alone in the Dark. Emellett imádtam az utóbbi által elindított túlélős hullámot, sőt az olyan modern alkotásokat is, mint az Ethan Carter vagy az Until Dawn. Mégis, a Bloober Team fejlesztése kicsit eltér mindezektől, teljesen egyedi atmoszférával bír. A klasszikus gótikus horror legjobb pillanatait eleveníti fel egy interaktív sztori során, ami ugyan fogja a kezünket, fejtörői nem túl erősek, még kihívás sem nagyon van benne, ellenben szürreális megvalósítása kiemeli a tömegből. Ismeretségi körömben van olyan, aki nem annyira bírja a zsánert – neki egy-két óra játék után szünetet kellett tartania, mert szabályosan rosszul lett a képi megoldásoktól és a jól működő ijesztgetésektől. Persze hozzá kell tenni, hogy a LoF tényleg inkább a régi iskolás horrort veszi alapul, ezért azok, akik mondjuk egy A fekete ruhás nő, vagy egy Démonok között alatt unatkoznak, a 3D-s, arcunkba repülős tárgyakon sikoltoznak, ezt a programot sem fogják annyira élvezni. Ahogy azok sem, akik komoly fejtörőket, szabadon bejárható területet, változatos játékmenetet várnak. A Bloober Team produkciója egyszerűen nem nekik szól, pont.

Mindenki másnak viszont igen. Ha érdekel a művészet, egy őrült festő elméjének legeldugottabb és legrémisztőbb bugyrai, illetve a jól adagolt borzongás és nyomasztó atmoszféra, akkor a LoF nagyszerű választás lehet. A 4-5 órás végigjátszás (valamint az elérhető befejezések megnyitása) rengeteg kiemelkedő pillanattal bír, ehhez pedig nagyban hozzájárul a remek Eric Braa szinkronmunkája, aki továbbra is Vincent Price orgánumát idézi meg, miközben csodálatos zenei téma kíséri utunkat. A sok helyen visszatérő, egy-egy lényeges ponton nagyon hangsúlyossá váló muzsika meg-megborzongatja az embert. A koronát az alkotásra a Unity grafikusmotor teszi fel: korunk egyik legfejlettebb engine-je kimutatja foga fehérjét, igaz, a kiemelkedő látványhoz a műfajhoz képest magas gépigény dukál. Ennek ellenére úgy érezhetjük, hogy valóban egy elhagyatott, szörnyűségekkel teli házat járunk be, mindehhez már csak a VR-támogatása hiányzik.

Már az előzetesnél is pozitívan értékeltem a játékot, és a végleges változat esetében sem tudok másképpen tenni. Jó látni, ahogy a lengyelek erősödnek (CDPR, Techland és most már a Bloober Team is), ahogyan azt is, hogy olyan stúdiók lepnek meg minket kiemelkedő alkotásokkal, amelyek korábban nem remekeltek (például a Coldwood, a 64. oldalon lévő Unravellel). 2016 nagyon erősen indít, ebből pedig a Layers of Fear is kiveszi a részét. Persze nem mindenkinek fog tetszeni, interaktív horrorfilmként viszont szinte tökéletes darabról van szó, amit a téma kedvelőinek nyugodtan tudok ajánlani.

Ahol korábban még egy ajtó nyílott, most már csak téglafal van, a távolban pedig felsír egy csecsemő… Hát, igen, ez a játék sem sétagalopp!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q8400 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 vagy Radeon R7 250X VGA, 5 GB hely.

Eszméletlen vizuális megvalósítása az őrületnek, amihez a klasszikus horrorfilmek nyomasztó atmoszférája társul.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A Unity motor gyönyörűen duruzsol alatta, ritkán látott külcsínt produkálva, a játék ijesztgetései pedig magukért beszélnek, ahogy megmagyarázhatatlan jelenségei és eltérő befejezései is.

KONTRA

Gyengébb gépen nem fut olyan jól, ahogy konzolon sem, továbbá maga a játékmenet elég egyszerű, de ne felejtsük el, hogy sétálószimátorról, élményjátékról van szó.

90%

HERCEGI ÜGY

ARSLAN THE WARRIORS OF LEGEND

[ÍRTA **MCMACKO**] *A Japánból érkező csatázós játékoknak van egy szűk, ám odaadó rajongói köre. A különböző műfajoktól kölcsönzött játékelemeket grandiózus harcokba csomagoló zsáner legújabb képviselője egy közkedvelt anime-sorozatra építi a kampányát, így két fan-bázist is könnyedén üthet egy csapásra.*

Musou – manapság sokan már csak így emlegetik azt a stílust, amelyet a Koei annak idején a Dynasty Warriors (Shin Sangoku Musou) elegyével alkotott. Háborús stratégia? Nagyívű cséphadarós játék? Szerepjáték? Egy kicsit mindegyik elemből szemezgettek a japán szoftverművesek, a végeredmény pedig azóta is felettébb sikeres. Noha nem is az univerzális nyugati ízlésvilágot hódítják a Warriors-játékok, azért errefelé is akadnak olyanok, akik imádják, amikor egy-egy kardcsapásuk nyomán százak hullnak porba. A Musou-játékok egyik közös nevezője pont ez: hősöddel kimész a csatatérre, ahol szó szerint százával-ezrével kolbászolnak az ellenséges mobok, te pedig suhintasz, csapkodsz, közben pedig pörög a KO-számláló, amely egy-egy csata végére akár többezres számokig képes felkúszni. Nos, a dinasztiák végetláthatatlan háborúiban már egy kicsit megfáradt a közönség, így az Omega Force fejlesztői különböző licencek mentén kezdték terjeszteni sajátos műfajelegyüket. A Gundam, Zelda, Dragon Quest és a Fist of the North Star márkanevek után egy újabb bivalyerős franchise került Koei-ék látókörébe. Hölgyeim és uraim, üdvözöljük körünkben Arslan herceget és díszes kompániáját!

KIRÁLYDRÁMA

Nem csalás és nem ámítás, az Arslan Legendáit már a nyolcvanas évek óta zabálják a japánok, ráadásul a történet eredete egy perzsa eposztól származik. Ez alapján már sokan kitalálhattátok, az ezüsthajú trónörökös történetében jelen van a hősiesség, az árulás, a családi dráma és minden más olyan fontos kellék, amit egy ilyen ősi sztoritól elvár az ember. III. Andragoras király (pontosabban, ahogy errefelé mondani szokás: Ahndraghoraszü) kemény kézzel kormányozza Pars királyságát, de egy balszerencsés napon cselszövés áldozata lesz. Arslan épphogy kicsúszik a lusitaniai hódítók karmából; a menekülő hercegnek pedig újra kell szerveznie saját bizalmasainak körét, hogy megmentse a birodalmat. Bár az alapfelállás sablonosnak tűnhet, az írók gondoskodnak arról, hogy ne maradjunk fordulatok és izgalmak nélkül. Ennek megfelelően az Arslan: The Warriors of Legend pályái is meglepően változatos formát mutatnak. Egyik pillanatban még egy csatát vezetünk a nyílt terepen, a következőben már egyedül kommandózunk, mondjuk a vár alatti kazamatában, később pedig csapatunk tagjai között váltogatva oldunk meg igazán szorult, nehéz szituációkat.

ADATOK

KIADÓ **Koei Tecmo Games**
FEJLESZTŐ **Omega Force**
MŰFAJ **kaszabolós háborúsdi**
MULTI **van**

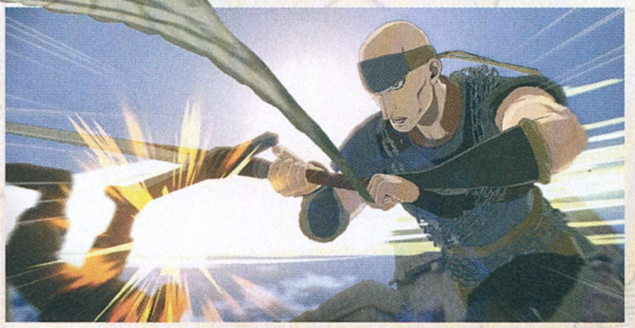
INFO

A játék 2016. február 6-án jelent meg. A Steamen teljes áron 60 eurót kérnek érte, és több, borsos árú DLC-vel is ki lehet egészíteni a vásárlást.

ELŐ A KARDDAL!

Habár a célok kellően változatosak tudnak lenni, az odáig elvezető utakban egy közös pont lesz: a Musou-vagdalkozás. Akár lóháton, akár gyalogosan indulunk a misszióknak, mindig temérdek ellenfél állja majd az utunkat. Karaktereink (merthogy Arslan követői mind-mind játszható figurák) különböző speciális mozdulatokkal és egyedi fegyverekkel vannak felvértezve, így a „kis ütés, nagy ütés, védekezés" alapvetések is eltérő játékstílust igényelhetnek, attól függően, hogy kit is irányítunk. Vannak persze olyan arcok, akikkel kínszenvedés végigérni a pályákon, de a tápolás lehetősége és a sztori előrehaladtával bekövetkező

A tömeges összecsapások jelentik a japán harcos műfaj egyik alapvető elemét, ezekkel van tele az Arslan is. Egy botsuhintással ezreket kaszálhatunk le.



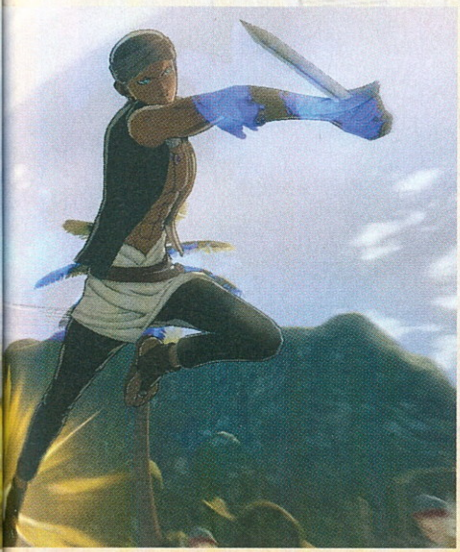
A grafika rajzfilmes, jól hozza az anime és manga hangulatát. Az irányítás azonban sajnos nagyon konzolos lett - egy kontroller beszerzése ajánlott.

Arslan, a japán hős

Bár perzsa eredetű a sztori, Arslan hőstetteit leginkább Tanaka Josiki regényeiből ismerheti a közönség. Az Arslan-franchise kiadások szempontjából is sokszínűséget tükröz, hiszen már a második mangavariánst fogyasztja a szigetországi közönség, mindeközben pedig az anime-rajongók sem maradtak hoppon a kicsit zavarosan ütemezett első rajzfilmes szárnypróbálgatás után. Az új, 2015-ös anime-sorozat (aminek megoldásait a játék is követi) idén új szezonnal bővül, így a kezdőknek érdemes lehet ezzel a szériával becsatlakozni a herceg történetébe.

fejlődések sokszor az ő létjogosultságukat is igazolják. Hogy miként lehet a szokásos szintlépős módszer mellett effektívebben is fejlődni? Például skill-kártyákkal, amiket a harc során gyűjtögethetünk össze, és akár már meglévő lapjaink felhasználásával is újakat szintetizálhatunk magunknak. Tényleg érezhető változást érhetünk el a segítségükkel, ne felejtsük a készleteket mindig szinten tartani! A pályák különböző szakaszait különkülön értékeli a játék (a szokásos rangsorral, ahol az S jelenti a legjobb osztályzatot), de máshogy is jutalmaz minket. A bunyók során különféle könyvek üthetik a markunkat, ezek segítségével pl. kajákat dobhatunk össze magunknak a szabad játékmódhoz (ezeket úgy tessék elképzelni, mint egyfajta buff-jellegű bónuszokat), de olykor harcművészeti leírásokat is találhatunk, amiket a kombó-fa fejlesztésére, vagy épp a fegyverünk elementális tápolására használhatunk. A legjobb dolgot nem is mondtuk még. A Musou-játékok egyik legnagyobb örömforrása, amikor a végeláthatatlan ellenfélseregek úgy zuhannak hűvös halomba előttünk, mintha érett búzát aratnánk egy bázikus méretű kaszával. A Mardán Rush speciális támadása ezt az érzést fokozza közel a végtelenségig. Ilyenkor karakterünk megidéz egy sereget (ez a hős stílusához igazodva lehet lovas, gyalogos vagy íjász harcmodorú), ezután pedig következik a kaszálás, ahol nem ritka az 5000-es, 10 000-es kombószám sem. A Mardán Rush nemcsak hatékony, de irgalmatlanul látványos támadási forma, amely tetézi a speckóknál is látott tömeges takarítómunkát. Persze nem csak ezekre lehet alapozni. A kulcsfontosságú ellenfelek általában időzített (és igen erős) támadásokkal esnek hőseinknek – először a páncélt kell lehámoznunk róluk, majd jöhet a szeletelés (mondjuk egy fegyverváltós Charge Shift kombóval), így tudjuk a HP csíkjukat is effektíven leszalámizni.

Többezres seregeket lekaszabolni óriási élmény, kár, hogy optimalizálni nem igazán sikerült a PC-s portot.



ROZSDÁS LÁNDZSAVÉG

Aki régóta ismeri a Warriors-szériát, az tudja, hogy a stílusbeli játékok előbb-utóbb unalmassá válnak, a szolgai darálást pedig nem képes megmenteni sem a küllem, sem a sztori. Az Omega Force legutóbbi megjelenései ezeken a sarokpontokon sokat javítottak, csak idő közben a prezentáción és a térképtervezésen felejtettek el komolyabb innovációkat bevetni. Oké, a játék nem néz ki csúnyán, egyes nézőpontokból tényleg olyan érzésünk van, mintha egy megelevenedett rajzfilm bontakozna ki a szemünk előtt. De ez nem segít azon, hogy a tereptárgyak csúnyák, a helyszínek nem természetesek, a kód pedig döcögősen lett a PlayStation platformokról PC-re áthozva. Kontroller nélkül például neki se vágjunk a kalandnak, annyira macerás billentyűzetről irányítani a hőseinket. Angol szinkron sincs, így akció közben sokszor lemaradhatunk a feliratozott szövegekről. Az animés atmoszférához hozzátartozik az is, hogy a forgatókönyv tartalmaz számunkra furcsán értelmezhető mozzanatokat – de ezen a műfaj rajongói már meg sem lepődnek majd. A mozgatott képekből összerakott átvezetők pedig bár ügyesen hidalják át az állókép-mozgókép dilemmát, sajnos picikét vontatottak. Pontosabban mondva, a léptetés lehetősége nagyon lassú, így türelem és idő kell a játékhoz – bár egy ilyen grandiózus stílushoz eleve úgy kell nekiülni, hogy bekészítjük magunk mellé a forró teát, meg némi elemózsiát. Hiszen ha egyszer bekap minket a darálás heve és Arslan szappanoperába illő története, úgy nehezen szabadulunk majd az eposzi küzdelmekből.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel i7 870 2.8 GHz cpu, 3 GB RAM, DX9-es 1 GB VGA, 11 GB HDD.

Warriors-klón - de szerencsére a jobbik fajtából. A licenc miatt azok számára is izgalmas lehet, akik a stílust nem, de az eredeti mangát vagy az anime-sorozatot kifejezetten kedvelik.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A sztori szépen viszi előre a szokásosnál változatosabb küldetéseket teljesítő játékost. Hangulatilag is nagyon rendben van, ha bírjuk az animés atmoszférát.

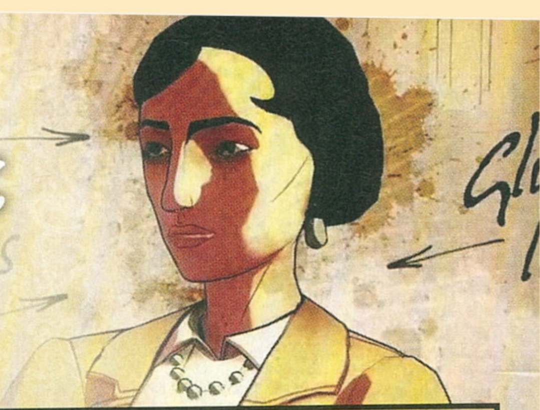
KONTRA

Korszerűtlen megoldások a látvány és a pályatervezés terén. Lehetne picit jobban is optimalizált. Egy angol szinkront sem bántunk volna. Kontroller nélkül nagyon macerás az irányítás.

70%

BELGA, NEM FRANCIA!

Agatha Christie The ABC MURDERS



[ÍRTA SIKLARA] **Habár a kalandjáték műfaj hála az égnek csak nem akar kihalni, szegény öreg Hercule Poirot eddig meglehetősen középszerű kalandokban tette tiszteletét a játékosok képernyőin, és ezt a trendet sajnos az ABC Murders is követi.**

Hercule Poirot legalább annyira közismert, mint angol kollégája, Sherlock Holmes, elvégre Agatha Christie sosem tagadta, hogy a különc belga nyomozót többek között Arthur Conan Doyle hasonló figurája ihlette. Poirot rendkívül intelligens, pontos és szórakoztató figura, aki jó megfigyelőképessége és emberismerete segítségével bármilyen rejtélyt megold, ugyanakkor egy idősödő, kényelemkedvelő, pocakos úriember, aki rendkívül hiú, de nem áll távol tőle az önirónia. Jellegzetes akcentusa, bajsza és hóbortjai okán pedig kissé komikus. Habár az írónő számos bűnügyi krimijében játssza a főszerepet, mindezt akkor is megtudjuk róla, ha csak egyetlen könyvét, mondjuk a nálunk Az ABC-gyilkosságok címen megjelent regényt olvassuk el, ami az azonos című kalandjáték alapjául szolgált. Az értékelő dobozra pillantva nem nehéz kitalálni, hogy az ABC Murders nem váltja meg a műfajt, azt viszont meg kell hagyni, hogy a főszereplő jellemét sikerült nagyszerűen visszaadni, egyik legötletesebb tulajdonsága pedig az, hogy minél „poárósabban" viselkedünk, annál több ego pontot kapunk. A karakterhű viselkedés megnyilvánulhat egy jól kiválasztott válaszban, egy tükör előtti bajuszpödrésben, vagy akár egy bosszús kifakadásban, ha véletlenül pocsolyába lépünk. Kár, hogy ezeknek az ego pontoknak saját teljesítményünk mérésén túl nincs jelentőségük, holott akár a hasonló témájú The Raven: Legacy of the Master Thiefhez hasonlóan itt is lehetett volna elakadás esetén tippre költeni, vagy hibázásért levonni belőlük.

ADATOK

KIADÓ
Gravity Europe

FEJLESZTŐ
Microids

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

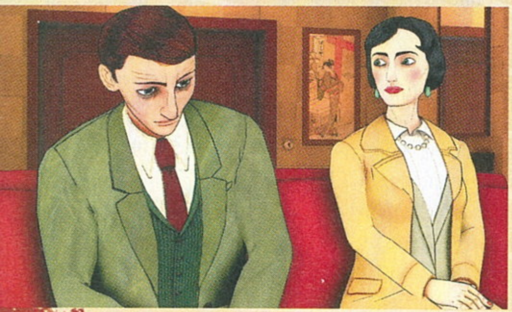
INFO

Az Agatha Christie - The ABC Murders február 4-én jelent meg konzolokra és PC-re. A játék digitálisan kapható, Steamen 29,99 eurót (kb. 9000 forintot) kérnek el érte.

Az alkohol rossz tanácsadó - mondaná minden brit úriember, de a belgák erős sörei után valahogy nem csodálkozunk egy efféle kocsmás jeleneten.

INTERAKTÍV KÖNYVÉLMÉNY

Az ABC Murders egy klasszikus point and click kalandjáték, aminek cselekménye apróbb változtatásoktól eltekintve hűen követi a regényét: Poirot egy nap kihívó hangú levelet kap egy bizonyos ABC-től, aki felszólítja, hogy figyelje Andover városát február 21-én. A nyomozó figyelmezteti a Scotland Yardot, majd vár, míg el nem jön a levélben megjelölt nap, amikor is a kisvárosban gyilkosságot követnek el. Poirot és régi barátja, Hastings kapitány már másnap reggel a kisvárosba utazik, mi pedig a nyomozás kezdetével megismerkedhetünk a játékmenet elemeivel. Az irányítás egérrel és kontrollerrel is a szokott módon történik, vagyis ahová mutatunk, oda megyünk, akire mutatunk, azzal beszélünk, a bevett sémákon túl azonban a készítők mindent megtettek annak érdekében, hogy a bűnügyi regény történetét a lehető leginteraktívabb formába öntsék. Ez egyfelől dicséretes, hiszen az sem tud végigrohanni a játékon, aki a könyv ismeretében tudja, ki a gyilkos, másfelől viszont kissé aláássa az állítást, miszerint a játékos Poirot bőrébe bújva oldja meg a gyilkosságok rejtélyét. Végig őt irányítjuk, de ha jobban belegondolunk, Poirot nem a tettek embere, hanem a háttérbe húzódva gondolkodik, meghagyva a munka gyakorlati részét a Scotland Yardnak, vagy a tétlenséget



„Asszonyom, ha a belga modor engedné a humort, kimennék az ajtón, hogy gyorsan visszafordulva azt mondjam: ‚Csak még egy kérdés!'."

nehezen viselő Hastingsnek. A készítők védelmére szóljon, hogy míg a Hastings által narrált regényben ez működik, addig egy játékban csinálni is kell valamit. Az ABC Murders nyomozási módszerekben nem fukarkodik, ám ezek megvalósítása meglehetősen felemásra sikeredett.

DOLGOZZON A SZÜRKEÁLLOMÁNY!

A játékmenet főbb elemei közül a Poirot fejében lejátszódó gondolkodós részek illenek leginkább főhősünkhöz, hiszen ilyenkor a korábbi megfigyelések alapján tanúbizonyságot téve megfigyelhetjük például, hogy ha a zöldséges kezében cigi van, előtte meg hamutál, akkor dohányzik, tehát biztos járt már a szomszédos dohányboltban. A tárgyak nézegetésekor külön idegesítő, ha úgy erőltetnek bele némi interaktív érzetet, hogy például egy fénykép le van fordítva, csak hogy kicsit forgatni kelljen.

Gyanúsítottak kikérdezése közben lebegő szavak jelzik az illető hangulatát, ám akkor sem történik semmi, ha rossz párbeszédopciót választunk,

Ha Agatha Christie ezt megéri, nem biztos, hogy megjelenik a játék, ahhoz ugyanis nem kell valami sok ész.

a megfelelő gondolatbuborékok összekötésével következtetéseket vonunk le. Más kérdés, hogy ezek többnyire teljesen egyértelműek, és később is csak azért nehezednek, mert néhány állítás zavarosan van megfogalmazva, vagy túl sok állításból juthatunk ugyanarra a konklúzióra. Megfigyelés útján is vonhatunk le következtetéseket, és akár személyt, akár tárgyakat veszünk szemügyre, csak annyi a dolgunk, hogy a megfelelő helyekre irányítva a kurzort meghallgassuk Poirot olykor zavarba ejtően banális észrevételét. Éles elméről mert Poirot rögtön helyesbít, a sztori pedig rendületlenül halad tovább. A képből leginkább a doboznyitogatós fejtörők lógnak ki, hősünk megszívatása érdekében ugyanis mindenki trükkös dobozban, szekrényben, órában vagy ládában őrzi a titkait, amit Poirot csak hosszas forgatás, matatás és húzkodás árán nyithat ki. Sajnos ezek a feladványok is pofonegyszerűek, viszont a játék utolsó harmadában idegesítően sűrűvé, ismétlődővé, illetve elnyújtottá válnak, feleslegesen hátráltatva a történet kibontakozását.

ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM4.0 VGA, 2,5 GB HDD.

Egy nagyszerű bűnügyi regény hangulatos, ám középszerű kalandjátékos adaptációja, zéró kihívással és feleslegesen túlzásba vitt interaktivitással. Poirot rajongói azért tehetnek vele egy próbát, de mindenképp csak egy komolyabb leárazás alkalmával.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Hűen követi a lebilincselő történetű regény cselekményét és jól visszaadja a hangulatát, valamint jutalmazza, ha úgy viselkedünk, mint Poirot.

KONTRA

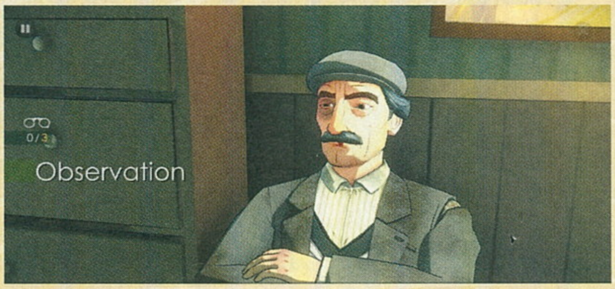
Annyira könnyű, hogy sok ész nem kell hozzá, türelem viszont a vége felé egyre elnyújtottabb fejtörők miatt annál inkább.

67%

EH BIEN, TALÁN LEGKÖZELEBB

Nem az a baj az ABC Murdersszel, hogy látszik rajta az alacsony költségvetés, mert a kellemes vizuális körítés és zene, valamint a szórakoztató párbeszédek tükrében megbocsátható az időnként bájosan ripacs szinkronszínészi teljesítmény, vagy a kissé elnagyolt animációk összessége. A baj az, hogy a két fő ígéretét nem váltja be, vagyis se szellemi kihívást nem nyújt, se Poirotnak nem fogjuk érezni magunkat tőle. A megoldásokat végig aranytálcán kínálja, és a hibázásnak sincs következménye, ami teljesen kiiktatja a nehezebb fejtörők megoldása, vagy a jó döntések után érzett sikerélményt, miközben csak úgy záporoznak a játékosra az achievementek (de legalább van egy „magyar bajusz" nevű is, az összes megszerzése pedig több végigjátszást igényel). Kár érte, mert az alapjául szolgáló könyv gondoskodik az izgalmas történetről, és a figyelmesebbek sok arra utaló érdekességet figyelhetnek meg, hogy a fejlesztők igyekeztek a belga nyomozó rajongóinak kedvében járni. Ilyen, hogy Poirot londoni otthona feltűnően hasonlít a közel 25 évig futó tévésorozatban látottra, vagy hogy bár adaptációk esetében valami mindig szükségszerűen elvész az eredetiből, a játéknak sikerült megőrizni a regény legfontosabb mozzanatait és csipetnyi humorát.

Mivel kalandjátékból sokkal jobbak is akadnak, így aki a történet miatt ülne neki, jobban jár a könyv elolvasásával, aki pedig már olvasta, az az ABC Murderstől semmilyen plusz élményt nem kap. Szó sincs róla, hogy ne lehetne élvezni, de Hercule Poirot ennél a 6-10 órányi lagymatag, gondolkodást alig igénylő kalandnál sokkal jobbat érdemelne.



ELŐSZÖR VESZÉLYESSÉ TETTÉK.
AZTÁN FELDÜHÍTETTÉK.
HARDCORE
HENRY
TELJES EGÉSZÉBEN FPS-NÉZETŰ FILM!
ÁPRILIS 7-TŐL A MOZIKBAN!
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16
/ www.vertigomedia.hu
/ VertigoMediaKft
You Tube
/ VertigoMediaKft

NEM MIND ARANY

THE FLAME IN THE FLOOD

[IRTA DREAMER] **Januárban már olvashattatok egy részletesebb írást a The Flame in the Floodról, ám akkor csupán a végtelenített módot veséztük ki. Február végén kaptuk kézhez a befejezett változatot, amelyhez végre megérkezett a kampány játékmód is.**

Azoknak, akik lemaradtak volna az első cikkről, gyorsan összegezném, milyen játékkal állunk szemben. A The Flame in The Flood egy túlélő-szimulátor, amelyben egy női protagonistát irányítva kell helytállnunk. A játékban nincs multiplayer, sem pedig co-op, és a PvE világban sem leselkednek ránk vadászó fegyveresek. Egyedül a ragadozóktól, a kiszáradástól, a hidegtől, a fáradtságtól és az éhezéstől kell tartanunk. A túléléshez pedig arra lesz szükségünk, hogy a lehető legtöbb erőforrást gyűjtsük össze a játék gerincét képező folyón evezve.

A felfedezésre váró területek individuálisan kicsik, összességükben viszont kifejezetten terjedelmesnek mondhatók.

KEMPING

A kampány voltaképpen pontosan ugyanaz, mint a már bemutatott Endless-mód, azzal a különbséggel, hogy itt már van célja a kalandunknak. A nyitó képsorokban egy kutyát látunk, amint éppen megfoszt egy csontvázat a hátizsákjától, majd azt elszállítja főhősnőnknek. A táskában rálelünk egy jelet sugárzó rádióra, és a szignál forrását keresve útnak indulunk. A folyón való utazás közben, és az amúgy rettentő kicsi helyszínek meglátogatása alatt találhatunk tárgyakat, melyek leírásai rövid történetekkel szolgálnak. Ezen felül helyenként szembetaláljuk magunkat NPC-kkel, akikkel szóba elegyedve megismerhetjük a játék világát. Ez a fajta történetmesélés leginkább a Souls-sorozat történetvezetésére hajaz, és ugyanazoktól a hibáktól szenved. Rettentő keveset tudunk meg arról, hogy pontosan mi folyik körülöttünk, arról pedig egyáltalán nem esik szó, hogy mégis ki ez a lányka, akit ki kell mentenünk a természet karmai közül. A játékos semminemű kötődést nem érez a hősnő irányába, ezért érzelmi alapon voltaképpen mindegy, hogy él-e vagy meghal. De ha már utazás, meg kell említenem, hogy a kampányban nagyjából minden fixálva van. A helyszínek, az ellenfelek, az ivóvizet szolgáltató kutak stb. egyaránt ugyanott lelhetőek fel, ahol az első végigjátszáskor láttad. Egyedül a loot mennyisége és minősége változik.

MESE HABBAL

Gyerekbetegségek terén a The Flame in The Flood nem remekel: hálaadásnapi pulykaként van megtömve olyan hibákkal, amik rettentően lehúzzák a játékélményt. Játékmenetre egy az egyben olyan, mint a hamarosan megjelenő The Long Dark, ahol multi híján szintén a természettel nézünk szembe, és az egyéni teljesítményen van a hangsúly. Az újdonságnak számító kutya pedig pontosan ugyanazt a feladatot látja el, mint a Fable-sorozatból ismert pajtása: jelez, ha ellenség vagy loot van a közelben, és megmutatja, hol találjuk a felszedhető tárgyakat. A „harcok" folyamán nem segít bennünket, viszont szerencsére nem is sérülhet meg, így legalább az escort missionök frusztráló érzete nem nyomja a vállunkat. A tárgylista rettentően kicsi, és fárasztóan hosszú ideig tart a menedzselése. Egyébiránt érdekesség, hogy halál esetén minden megszerzett tárgyunkat elveszítjük, kivéve azokat, amiket a kutyus táskájába rejtettünk. Mintha négylábú társunk csomagja egy kompakt TARDIS lenne, újratöltés esetén pedig időúr módjára visszatérne hozzánk egy másik idősíkra. Ha pedig a kutya a Doktor, akkor az megmagyarázza, miért nem nevezhetjük el...

A játékmenet 75 százalékban abból áll, hogy a tárgylistánkat böngésszük és kraftolunk. A maradék 25 százalékban utazunk és a már említett kraftoláshoz szükséges tárgyakat gyűjtjük, pontosan ugyanúgy, mint bármely másik túlélő játékban. Sajnos valóban igaz a mondás: nincs új a Nap alatt.

ADATOK

KIADÓ
The Molasses Flood

FEJLESZTŐ
The Molasses Flood

MŰFAJ
túlélő, kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.5Ghz, 4 GB RAM, DX11 VGA, 2 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Pár eredetinek tűnő ötletet leszámítva egy nagy kliséhalmaz az egész, azonban vitathatatlanul hangulatos és jó belépő lehet a túlélő zsánerbe.

GRAFIKA: **73%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **58%**

PRO

Csinos, színes grafika, amihez a hangulatos zene vidám érzetet kölcsönöz. A HUD is könnyen olvasható, könnyen kezelhető.

KONTRA

Minden a játékban felfedezhető elemet láttunk már korábban itt vagy ott, és nemhogy nem reformálja meg a stílust, de helyenként éppen ellenkezőleg tesz.

67%

A The Flame in the Flood világa nem túl barátságos: gyakorlatilag minden meg akarja ölni a hősnőt. Még szerencse, hogy van egy cuki kutyusa.

MEGINT HÍVJUK A KERTÉSZT

[ÍRTA ASTRODAVE]

Amikor a föld mélyéből feltörnek az agyra éhes élőhalottak, és lassan, de célba érésük biztos tudatában megindulnak a gyanútlan áldozat felé, csupán néhány mindenre elszánt napraforgó és szúrós tekintetű kaktusz állíthatja meg a hordát.

A mosolygós virágok és a feltartóztathatatlanul nyomuló zombik között feszülő ellentét első ízben a 2000-es évek végén útjának induló sorozat nyitó epizódjában öltött testet. Technikailag ugyan közel sem beszélhetünk egy modern 3D-s effektekkel tarkított alkotásról, a roppant egyszerű grafikát azonban jócskán feledtette a játék humora: a gumikacsán, fejükön útjelző bójával közlekedő szürkebőrű lényeket például igencsak nehéz volt komolyan venni, de emellett az újságot lapozgató öregapó és a lufin repkedő gyerkőc is mókás volt – mindaddig, amíg a kert végét elérve be nem jutottak a házba, ahol könyörtelenül elfogyasztották a bentlakókat.

HADVISELÉS A GYEPEN

Ugyan a Plants vs. Zombies egyszerűsége folytán inkább az alkalmanként gép elé ülő játékosokat célozta meg, a PopCap műve hatalmas sikert aratott még a szakmát hardcore szinten űzők között is. Hála a dicsérő szavaknak, a bezsebelt díjaknak, no meg a magas eladási számoknak, pár évvel később megérkezett a folytatás It's About Time alcímmel, ezúttal azonban hőseink csak mobileszközökön tettek látogatást; az új epizód pedig még annak ellenére is pozitív visszajelzéseket kapott, hogy ingyenessége ellenére meglehetősen alattomosan elhelyezett vásárlásra ösztönző elemeket tartalmazott. Mindemellett az agyzabálók és a virágszálak Plants vs. Zombies Adventures néven a közösségi oldalakra is elkalandoztak egy röpke esztendőre, majd 2014-ben a sorozat némileg új irányt vett: a Garden Warfare elődei minden bájos vonásának megőrzése mellett immár egy technikailag igencsak fejlett (Frostbite 3 motorral hajtott), többszemélyes módra összpontosító lövöldözős alkotás képében ábrázolta a csatákat. Tréfás kis lényeink bőrébe (vagy éppen szárába) bújva a madárnézetű irányítás helyett most már a frontvonalon közvetlenül harcolhattunk a két oldal valamelyikét választva, egymás ellen, vagy esetleg bajtársainkat támogatva. Az új perspektíva aligha volt a közönség ízlése ellen való – az már inkább, hogy a hagyományos kampány hanyagolása mellett még a többi módot sem szórták éppen bőkezűen a készítők, a hosszú távú és változatos szórakozáshoz erősen ajánlott volt a jó pár fizetős DLC megvásárlása.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
PopCap Games

MŰFAJ
FPS

MULTI
van (24 fős)

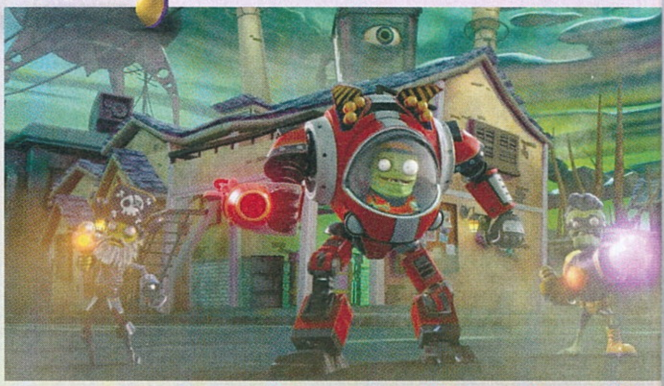
INFO

A Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 2016. február 25-én jelent meg, PC, PS4 és XONE platformokra. Originen 60 euróba (18 ezer forint) kerül, a dobozos PC-s változat ára 14 ezer forint.

MŰVELJÜK KERTJEINKET

A legfrissebb résznek esze ágában sincsen visszanyúlni a kezdeti időkhöz, sokkal inkább elődje vonalát viszi tovább: a stratégiai, taktikai hadműveletek helyett tehát ismét a folyamatos akció uralja a terepet. A nyitójelenetben napraforgóként éledünk fel az egykori színes és tarka Suburbia helyén létrejött sötét Zomburbiában, ahonnét régi kedves ismerősünk, a továbbra is ingatag és épeszűnek aligha mondható Crazy Dave ment ki repülő lakókocsiján – így jutunk el a Garden Warfare 2 legnagyobb újdonságához, a biztonságot és számos elérhető

A Garden Warfare 2 tulajdonképpen nem más, mint egy, a PopCap sorozata köré felhúzott online shooter, fejleszthető növényekkel és cuki zombikkal.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FEDEZÉKBE!

Használd ki a terep adottságait! Ugyan a legtöbb tereptárgy néhány jól irányzott lövéstől a levegőbe röpül, a legtöbbje mindenesetre kiválóan használható fedezék gyanánt egy-egy szorosabb összecsapás alatt. A kisebb faládikók könnyen törnek, azonban egy-egy szilárd fal vagy akár kocsi mögé bebújva megvárhatjuk, míg az ellenfél elvonul, eközben pedig életerőnk szépen lassan feltöltődik.

FRISS HÚS

Azoknál a küldetéseknél, melyekben egy objektumot kell védelmezni a több hullámban masírozó seregtől, lehetőség van társakat is magunk mellé venni, hogy aztán négyesben vegyük fel a kesztyűt a betolakodók ellen. Amenynyiben gép által vezérelt csatlósokkal küzdünk, szükség szerint bármikor belebújhatunk a bőrükbe, amennyiben úgy érezzük, jobban és hatékonyabban is el tudnánk látni a feladatukat.

ALAPOZÓ

Habár a rendelkezésre álló hősök mindegyikre remekül használható, a játékkal csak most ismerkedőknek érdemes lehet a virágok oldaláról elsőként a Borsóvetővel megismerkedni, aki tekintélyes erejű harcos, az élőhalottaknál pedig az All-star sportoló figyelemreméltó, utántöltést nem igénylő puskájának köszönhetően – ezzel a fegyverrel azonban érdemes óvatosan bánni, mert könnyen túlhevülhet.

opciót jelentő főhadiszállásra. Bázisunk nagyszerű kiindulási pontot biztosít a további kalandozásra, itt nyílik lehetőség ugyanis többek között egyszemélyes hadjáratra vállalkozni. Ehhez mindössze a garázsában lebzselő Dave-bot 3000 urat kell felkeresni, aki rendszeresen bízza ránk apró-cseprő küldetéseit: előfordulhat, hogy különféle teremtményeket kell kísérgetni, vagy éppenséggel a korábbi Garden Ops-módhoz hasonlatosan egy kiemelt fontossággal bíró terület védelmezését kapjuk feladatul. A megbízatásokat természetesen nem ingyen végezzük, hiszen egy-egy sikeres rohamért több-kevesebb tapasztalati pont, valamint pénz üti a markunkat.

Gondosan kuporgatott érméinket aztán valamelyik közeli boltban költhetjük el kártyákat tartalmazó csomagokra, ezekben a tasakokban pedig az értük elkért anyagiak függvényében több minden is rejtőzhet: hozzájuthatunk a csatározásokat megkönnyítő telepíthető jószágokhoz (amelyek a cserepekbe ültetve automatikusan tüzelnek a látótávolságukba kerülőkre), vagy bajnokainknak mókás külsőt kölcsönző öltözetekhez, de kellő ráfordítással vásárolhatunk akár teljesen új vitézeket is. A sárga kis napraforgót tehát kényünkre-kedvünkre lecserélhetjük a további rendelkezésre és bevetésre készen álló hat másik főhősre, akik mind egyedi képességekkel vannak felvértezve. Míg például a narancs pajzzsal védi ki a rá irányuló támadásokat, a kaktusz kiválóan használható távoli ellenfelek hatástalanítására, de rajtuk kívül szolgálatra jelentkezik a lopakodást előnyben részesítő húsevő növény, a varázslatokra specializálódott rózsa és a pusztító erejű kukorica is. A központban nyomon követhetjük minden karakterünk részletes statisztikáját, ha pedig meguntuk a világos oldalt, bármikor csatlakozhatunk az élőhalottak légiójához, ahol újabb és újabb teendők várnak ránk, melyeket elvégezhetünk a katonával, a repülni is képes kalózzal, de fontos szerepet játszhat a gyógyító tudós, a trükkös szerkentyűkkel felszerelt mérnök, illetve a lökött szuperhős is.

A mindkét fél által elérhető szóló-mód küldetései tehát már önmagukban hosszú időtöltést jelentenek, de persze nem szenvedett csorbát a multiplayer sem, hiszen társainkkal a korábbról ismerős szabályok keretében vonulhatunk ki a csatamezőre. A Team Vanquish éppenséggel az életerőt, de beállíthatunk akár örök lőszert is.

A SZOMSZÉD KERTJE NEM MINDIG ZÖLDEBB

Az igazán pompás és a kibővült egyszemélyes kalandozásoknak köszönhetően meglehetősen sokáig tartó szórakozást nyújt a friss PvZ-felvonás. Az ezúttal is Frostbite 3-alapokon nyugvó látványra nem lehet panasz, és ugyan sok elem már igencsak ismerős lehet korábbról (mint például a többjátékos módozatok többsége), ezt hajlandóak lehetünk elnézni a szakadátlan golyószórásnak, a karakterek kiegyensúlyozott képességeinek, valamint a továbbra is roppant humoros miliőnek köszönhetően. A PopCap csapata szerencsére odafigyelt az ezelőtti kiadást ért kritikákra, és egy alaposan kibővített változattal tért vissza. A kezdeti idők egyszerűségében rejlő nagyszerűségét alighanem immár feleslegesen várják vissza azok, akik még mindig egy stratégiázásra épülő szerzeményben bíznak – az új rész is nagyszerű, csak másképpen.

A Garden Warfare 2 hátsó kertje nagyobb, tágasabb, naposabb, szó sincs az első rész kevés lehetőségéről.

egyfajta hagyományos deathmatchre hasonlít (ennek módosított formájában gömböket is gyűjtögethetünk), az új Herbal Assaultban sírok döntögetésével juthatunk tovább a térképen, valamint nem maradt ki az előző részben megismert Gnome Bomb és a Suburbination sem. Bármelyiket is válasszuk, a nagyobb élmény érdekében további módosításokat is alkalmazhatunk: csökkenthetjük a gravitációt vagy

ÉRTÉKELÉS

ASTRODAVE

GÉPIGÉNY

64-bites Windows, 3.20 GHz CPU, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GT 640 vagy jobb, 20 GB HDD.

Folytatódik a kőkemény háború hírnévért, dicsőségért és a kertért.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Egyszemélyes módban is szórakoztató, és a poénok is a régiek.

KONTRA

Az előző részhez képest igencsak kevés a valódi újítás.

85%

A napraforgóról sok gyermekdal szól, de egyikből sem emlékszünk arra a sorra, ami az alábbi jelenetet taglalja, azaz, hogy a virág szitává lő valakit.

NAPI TEENDŐK

A folyamatosan érkező küldetések ugyan ideig-óráig biztosítják, hogy ne legyen teljesen üres a pénztárcánk, érdemes azonban gyakorta látogatást tenni a hirdetőtáblánál, ahol az éppen aktuális napi feladatok olvashatóak. Ezek teljesítéséért tapasztalati pont-többszöröző és némi csillag jár, amikkel a helyenként elszórt ládák nyithatóak – ezekben pedig komoly aranymennyiség is rejtőzhet.

IRÁNY A JÁTSZÓTÉR!

Alaposan körbebástyázott városkánk ugyan kellő védelmet nyújt az esetleges betolakodókkal szemben, oltalmat nyújtó kapuin azonban bármikor kisétálhatunk, hogy felfedezzük a környező vidéket. A birodalom két fele között folyamatosan dúl a harc, melyekbe mi is beleavatkozhatunk, ez pedig jó lehetőség a harcosok tulajdonságainak megismerésére és némi tapasztalati pont bezsebelésére.

FELTÁMADÁS

Igyekezetünk és minden ügyességünk ellenére is előfordulhat, hogy egy mesterien célzott sugárnyaláb vagy ökölcsapás a földre küld. Többedmagunkkal csatázva ez esetben választhatunk másik hőst, vagy esetleg megvárhatjuk, míg valamelyik harcostársunk feléleszt – amennyiben pedig ezt valamelyik orvos képzettségű osztály (napraforgó, netán a tudós) teszi, teljes életerővel állunk ismét talpra.

TITKOS HELYEKEN

A külvilágban nyitott szemmel járvakelve a csillagokkal kitárható ládákon kívül számos egyéb felfedezhető és begyűjthető tárgyra bukkanhatunk: ilyenek például az eldugott sarkokban heverő gnóm-bábuk, melyekből kellő mennyiségű példány beszerzése esetén egy bombához juthatunk. A robbanószerkezetet pedig a megfelelő helyre téve egy addig lezárt helyszínre nyerhetünk bejutást.

HULLJON A FÉRGESE!

OBLITERACERS

[ÍRTA MIGUEL] **Van játék azoknak is, akik szeretnek versenyezni, de nem zavarja őket, ha nem a fizika vagy a fair play szabályai mentén kell eldönteni, hogy ki a legjobb. Kis extra: az Obliteracers nevű őrületet akár tizenhatan is játszhatják egy gépen.**

Annak ellenére, hogy általában nagyjából utoljára jut eszünkbe, a versenyjátékok egyik legizgalmasabb válfaja az, amikor nevetségesen egyszerűen irányítható kisautókkal száguldozunk körbe-körbe, rosszul megkötött nyakkendő hosszúságú és vonalvezetésű pályákon, és közben nem is annyira a versenyzésre koncentrálunk, mint arra, hogy jól kib... kibogolyítsuk az ellenfelet a pályáról. De, igen, rögtön azt akartam írni.

Régebben a Micro Machines volt ilyen, amit otthon, a haveroknál, de egy idő után még több munkahelyemen is játszottunk, ezért nagyon kíváncsi voltam, hogy a műfajhoz vajon tud-e hozzátenni valamit egy olyat játék, amit 2016-ban adnak ki. Merthogy nem sok ötletem volt, mi mindent lehetne fejleszteni egy olyan stíluson, ami már 15 évvel ezelőtt is ugyanolyan tökéletes és kerek volt, mint ma.

MÉSZ, MÉSZ, MEGHALSZ

Az Obliteracers szerencsére az alaprecepten nem változtat. A lényeg, hogy a versenyzők nyúlfarknyi pályán köröznek, viszont mindenki egy képernyőn látszik: aki lemarad vagy lezuhan, esetleg bármi egyéb módon kikerül a képernyő szélén túlra, az kiesett. A versenyt nem feltétlenül az nyeri, aki elsőként ér célba. Sőt a győztes általában az, aki a végén célba ér. Kivéve, ha épp az a cél, hogy úgy szerezz pontokat, hogy kilövöd a többieket. Ja, igen, ez eddig kimaradt: az Obliteracers lényege, hogy a lehető legfurmányosabb, legádázabb és legszemetebb módon elbánj a többiekkel.

ADATOK

KIADÓ
Varkian Empire

FEJLESZTŐ
Varkian Empire / Deck13

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

Az Obliteracers 2016. 02. 24-én jelent meg PC-re. Ára a Steamen 15 euró, azaz kb. 4600 Ft. Később Xbox One-ra és PS4-re is ki szeretnék adni.

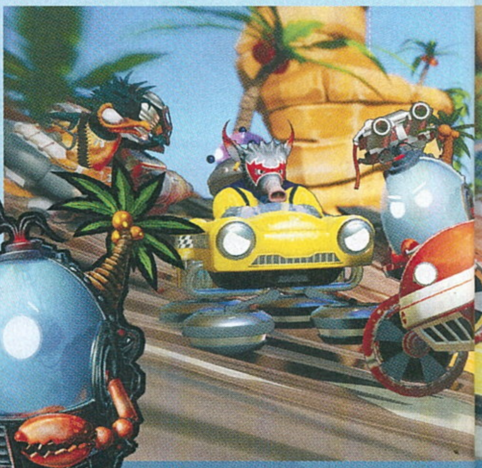
Ez eddig még mindig nem nagy dolog, mert bár persze a játék nagyon szép, mármint tök részletesen ki vannak dolgozva a pályák, csak ilyen lökött stílusban, szóval ne várja senki, hogy Forza-szerű fotórealisztika várja majd, a hirdetőtáblák mögött koktélozgató milliárdosokkal. Szóval, a nagy dolog a következő. Egyszerre akár 16 (tizenhat) ember is versenyezhet. De hogy?

DE HOGY, DE HOGY?

Hát, egy csomóféle megoldással. Az alap persze az, hogy billentyűzettel, vagy a gépbe dugott kontrollerek valamelyikével. Vagy ha azzal nem, hát mobiltelefonnal. Vagy tablettel. Beolvasol egy vonalkódot, és puff, már nyomkodhatod is a gombokat. Eleinte persze közöd nem lesz a játékhoz, mert a telefon érintőképernyőjét nagyon-nagyon nem arra találták ki, hogy villámgyors reflexeket igénylő, szédítően gyors, ráadásul folyamatosan cikázó játékot játsszon vele az ember. De pár nap gyakorlás, és máris pontosan ugyanannyi esélyed lesz, mint azoknak, akik a billentyűzetet választották.

És tudni kell, hogy ez az egész egy őrület. Mármint már maga az is, hogy 16 ember próbál bent maradni egy inkább négyfősre tervezett pályán, és akkor még egy darab felvehető extrát sem nyúlt le senki. Merthogy ha odáig eljuttok (az első kanyar utánig, az csak megy majd), akkor máris jönnek a rakéták, lángszórók, géppuskák, energialökések, meg a többi, ilyenkor szokásos dolog. Nem mindegyik ugyanolyan hatékony, sőt van, amelyiket majdnem lehetetlen pontosan használni, vagy legalábbis úgy, hogy a lehető legnagyobbat sebezze (kit akarok átverni, a lángszórónál már az is valami, hogy egyáltalán valakit megégetsz vele). Általában egyikből sem elég egyetlen találat, de arra

Ha már találkoztál karting műfajú versenyjátékkal, akkor az összes emléked emeld négyzetre, és lesz némi fogalmad arról, milyen is ez a cucc.



mindenképpen jók, hogy kicsit megzavarjuk az ellenfeleket, hiszen ki szereti, amikor tűzijáték-rakéták pattognak mellette a kanyarban (és közben négyen röhögnek rajta a kanapén)?

De a legjobb, hogy mindenki, aki meghal, lehetőséget kap arra, hogy visszavágjon az életben maradt versenyzőknek. Amint valaki kiesik, megjelenik egy célkereszt a képernyőn, és ha valamelyik versenyző fölött tartva megnyomjuk a tűzgombot, már jön is a rakéta (az életerő felét viszi le egy találata). A nagy csavar a dologban azonban nem ez, hanem az, hogy az összes kiesett játékosnak lehetősége van irányítani a célkeresztet. Mármint, csak hogy egyértelmű legyen: mindenki, aki kiesett, egyszerre irányítani tudja a célkeresztet, vagyis komoly csapatmunka (vagy egy ember tekintélyes fizikai fölénye) kell ahhoz, hogy kialakuljon, melyik, még versenyben lévő játékost akarjuk megajándékozni egy légi csapással.

Ez elég fontos része amúgy a játéknak, hiszen sokszor ezen múlik, hogy alakul a végső sorrend: nyilván mindig mindenki azt akarja célozni, aki nagyon vezet a többiek előtt. Kivéve, ha már az is kiesett, aki amúgy az első a pontok alapján – na, ő például mindent elkövet majd, hogy az ő nyakán lihegő másodikat vegye célba a túlvilági bosszú. Vagy lehet célozni a legidősebbet. Vagy aki a legidegesebb lesz, ha szívatják. Vagy az egyetlen versenyben maradt fiút (esetleg lányt). Persze ez nem jelenti azt, hogy a játékosok védtelenek. Minden versenyzőnek van egy pajzsa, amit ő maga aktiválhat, amikor csak szeretné. Az egyetlen megkötés, hogy csak rövid, néhány pillanatig tartó védelemről van szó. Sőt további stratégiai lehetőség az is, hogy a pajzsot akkor aktiválod, amikor épp áthajtasz az egyik felszedhető extrán: ilyenkor ugyan bukod a fegyvert, de a járgány visszagyógyul, jobb lesz, mint új korában (ez csak ilyen szófordulat, valójában pont ugyanannyira lesz jó, mint mikor elindult a verseny).

ÉRTÉKELÉS

MIGUEL

GÉPIGÉNY

Windows Vista, 2.8 GHz CPU, 4 GB RAM, GTS 450 / Radeon 5750 1 GB VGA.

Végtelen őrület, igazi partijáték, ahol akár a telefonod is lehet kontroller, és ahol nem az nyer, aki a legügyesebb.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Tele van ötlettel, tartalommal és mókával, ráadásul nem is drága.

KONTRA

Néha tényleg szűk ennyi embernek egy képernyő.

90%

KI A FELELŐS EZÉRT?

Elég furcsa, amikor egy névtelen csapat első játéka ennyire ütős és komplett, így felébredt bennünk a gyanú, hogy valami svindli van a készítők körül. A Varkian Empire valójában csak álnév: egy ausztrál cég, a Space Dust Studios nemzetközi projektekre tartogatott neve. Persze ezzel még nem vagyunk közelebb ahhoz, hogy rakhatták össze első nekifutásra az Obliteracerst, de a készítők korábban olyan játékokon dolgoztak, mint a Battlefield, a Dead Space, a Tomb Raider, a Silent Hill és, dobpergés: a Need for Speed és a Burnout.

Az Obliteracers igazi állatság, amit a haverokkal a legjobb játszani. Akár tizenhatan!

NINCSENEK BARÁTAID? NEM BAJ!

Persze a fent leírtak akkor is működnek, ha az ember tök egyedül ül le játszani az Obliteracers elé. A botok nem látványosan bénák, se nem mocskos csalók, így ha szeretnél egy játékot, ami egy pillanatig sem veszi komolyan magát, mégis könnyű szórakozást ad (és közben egy kicsit sem idegesítő, sőt bátran kiröhögheted saját magad), akkor ez egy neked való program. Nincs 15 (vagy akár csak egy) haverod, akik átjönnének játszani? Sebaj, ott az online multi.

Persze közel sem lenne igaz, ha azt írnám, hogy az Obliteracers tökéletes. A 16 játékos (és néha még négy is) nagyon sok, az egyképernyős rendszer hátránya, hogy az ember könnyen elveszti egy-egy pillanatra, hogy kit is irányít valójában. De nagyjából ez az egy, kivédhetetlen és javíthatatlan negatívum van, amúgy minden hozza az ebben az árkategóriában elvárt szintet.

Ha össze akarnám foglalni, azt mondanám, hogy ha túl béna vagy a Rocket League-hez, de szereted az autóversenyeket és a Ki nevet a végént, akkor az Obliteracerst neked találták ki. Vagy ha szeretted a Micro Machinest. Vagy ha nem csapod szét a táblát, mikor kiütnek a cél előtt két mezővel.

Az Obliteracers pályái széles skálán mozognak, egy tulajdonság azonban az összesre igaz: szűkek, nem hogy 16, de még csupán 4 játékos számára is!

HULL A PELYHES

CITIES: Skylines - Snowfall

[ÍRTA CHRIS] **A tavaly megjelent Cities: Skylines másodszorra bővült ki, persze csak ha nem számítjuk azt a közel 60 000 darab, eddig megjelent modot, amivel a játékosok tették még vonzóbbá a programot. A Snowfall által beköszönt a tél, ezzel együtt pedig kapunk egy rakás újdonságot is.**

Tavaly szeptemberben kaptuk az előző DLC-t a Cities: Skylineshoz, amelyben végre ránk esteledett, azaz bekerültek a játékba a napszakok is. Ezzel együtt kaptunk éjszakai életet, szórakozóhelyeket, megnövekedett bűnözést és egy rakás érdekességet, amik láttán elégedetten csettintettünk. Most itt a Snowfall, ami végre elhozza a telet is a városainkba. A gond csupán az, hogy nem mindenhova.

Végre villamosokkal is gazdálkodhatunk, amikkel feldobhatjuk a közlekedést, noha váltóállító hiányában ez sem egyszerű feladat.

HÓZIK-ZIK-ZIK

Szóval a probléma az, hogy bár kaptunk egy újabb DLC-t, nem feltétlen örülhetünk neki, mert bizony ennek érkezésére nem készítették fel az alapjátékot. Mindjárt elmondjuk, miről van szó, de azért tompítva kicsit előző kritikánk élét, jelentsük ki gyorsan, hogy a Snowfall így is kiváló csomag lett, ugyanis jó néhány olyan érdekességet kapunk vele, amely még életszerűbbé, színesebbé teszi az alapjátékot. Ahogy a DLC címe is sugallja, megvásárolva téli köntösbe bújtathatjuk városainkat, s ezzel együtt kapunk pár olyan problémát, amelyek ilyenkor felüthetik a fejüket. Először is útjainkat elborítja a hó, ezért hókotrókat kell üzembe helyeznünk, amelyek mellé fel kell húznunk pár hólerakó telepet is (ide üríthetik a gépek az utakról fellapátolt anyagot). Az interfészünk közepén megjelent a hőmérsékletmutató, ami folyamatosan jelzi számunkra, mennyire fáznak éppen szerencsétlen lakosaink. Erre is figyelni kell, ugyanis a népességet mindig melegen kell tartanunk, amennyiben nem akarjuk, hogy lebetegedjenek vagy összefagyjanak a lakásaikban. Ehhez megkapjuk a kazánházakat és a geotermikus fűtőtelepeket, melyeknek segítségével távfűtéses rendszert építhetünk ki városunk alá. Ez nem olcsó mulattság, a kiépítés és a fenntartás költségei eszméletlen magasak, de szerencsére az ehhez szükséges fűtéscsöveket egyszerűen lepakolhatjuk a már meglévő csatornák és vízvezetékek mentén, szóval nagyon nem bonyolítja túl az életünket. Megjelentek az utakon a villamosok is, amiknek vonalait hasonlóan építhetjük ki városainkban, mint a többi tömegközlekedési hálózatot. A sínpárokat lerakhatjuk simán, mint a vasút esetében, vagy építhetünk kétszer kétsávos utakat is, melyek között futnak a villamosok. Természetesen ehhez szükséges lesz egy garázs is, amit a sínek mentén kell felépítenünk, illetve ügyelnünk kell arra is, hogy a villamosok nem tudnak olyan egyszerűen megfordulni, mint a buszok. A rendszer furcsasága, hogy akárhogy kutattam a menük közt, nem találtam olyan váltóállítót, amivel majdnem minden budapesti villamos-végállomásnál felszerelik a síneket, ezért kénytelen voltam hurkokat csinálni a pályák végére, hogy villamosaim meg tudjanak fordulni. Ezt remélem, hamar orvosolják a készítők vagy a modderek.

FAGYASZTHATÓ

A nagyobb újdonságok mellett kibővítették a készítők a szórakoztatóépületek listáját is. Megjelentek a téli sportlétesítmények, többek közt sí-, korcsolya-, bob- és curlingpályákat helyezhetünk le, amelyekkel még vonzóbbá tehetünk egy adott zónát. A Snowfall esetében csupán egyetlen gond van, hogy a téli környezetet kizárólag olyan térképeken próbálhatjuk ki, amelyeket kifejezetten erre terveztek. Tehát hiába töltjük be a régi játékállásainkat, azokon a büdös életben nem fog hó esni. Ezenkívül a téli terepeken sem változnak az évszakok, tehát kénytelenek leszünk megbarátkozni a ténnyel, hogy vagy örök hóban, vagy örök nyárban játszunk. ■

A havazás teljesen átalakította a játékmenetet, igaz, ez sajnos csak a DLC-ben épített városokban működik.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Colossal Order

MŰFAJ
Stratégia/szimuláció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Core 2 3.0 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB GTX 260, 4 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A Snowfall sok újdonságot hoz az alapjátékba, melyek még érdekesebbé teszik a városépítéssel járó feladatokat. Kár, hogy az évszakok nem váltakoznak.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Villamosok, hóesés, hókotrók, fűtésrendszerek... Pár nagyszerű újdonság azok közül, ami a Snowfall által a mienk lehet.

KONTRA

Sajnos az alapjáték nem volt felkészítve arra, hogy egyszer majd az alaptérképeken is eshet a hó. Miért nincs évszakváltás?

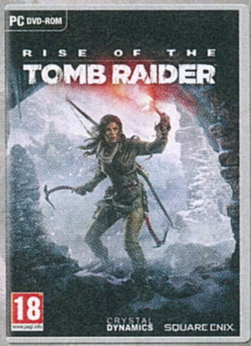
80%

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

RISE OF THE TOMB RAIDER

- Visszatért a történelem legmenőbb régészlánya!
- Döbbenetes, PC-hez igazított grafika, ami kiengedi géped oroszlánkörmeit.
- A sztori Szibériába vezeti Larát, hogy megtalálja a halhatatlanság kulcsát.



PC
11.499 Ft

DOOM

ELŐ-RENDELHETŐ

PC
13.990 Ft

XONE, PS4
20.990Ft

XCOM 2

- Az idegenek visszatértek, hogy mindent elvegyenek az emberektől, még a reményt is.
- Vezess egy gerillacsapatot, bomlaszd a megszállók rendjét!
- Körökre osztott stratégiai játék az első XCOM-ot is készítő Firaxis műhelyéből.

PC
12.899 Ft

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

ELŐ-RENDELHETŐ

- Minden tolvaj életében eljön a pillanat, amikor választania kell: a jövő vagy a veszélyes múlt.
- Az Uncharted-sorozat epikus lezárása, kizárólag PlayStation 4 konzolra!
- Akció-kaland játékmenet a javából. Sok-sok lövöldözés, egzotikus helyszínek.

PS4
16.999 Ft

DIABLO III: REAPER OF SOULS

- A Diablo III első kiegészítője, amelyben eljő a kaszás!
- Minden szinten bővült játékmenet, számtalan újdonság.
- A Diablo III-ra hosszú éveket várt a játékosok társadalma, de megérte!

PC
4.999 Ft

FAR CRY PRIMAL

PC
11.990 Ft

XONE, PS4
20.990 Ft

TOM CLANCY'S THE DIVISION

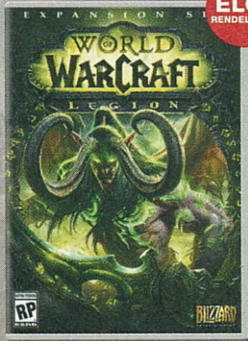
PC
13.990 Ft

XONE, PS4
20.990 Ft

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

ELŐ-RENDELHETŐ

- Minden idők legsikeresebb online szerepjátéka ismét visszatér!
- Új terület és küldetések, megannyi felfedeznivaló, 110-es szintkorlát.
- A PC Guru Webshopban a gyűjtői kiadás is előrendelhető!



SIMA
10.499 Ft

GYŰJTŐI
20.999 Ft

Ajánlatunk 2016.03.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

ERRE MAJD MÉG VISSZATÉRÜNK

STREET FIGHTER V

[ÍRTA BÖJTI] **Ha van verekedős játék, ami rengeteget tett a műfajért, különböző epizódjai pedig a mindenféle, teljes áron kínált bővített verziók ellenére is meghatározták a zsáner sorsát, akkor az a Street Fighter. Több évtizedes pályafutása alatt a Capcom üdvöskéje igazi példaképpé vált.**

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
verekedős

MULTI
van

INFO

A Street Fighter V 2016. február 16-án jelent meg PC-re és PS4-re, dobozos verzióban előbbi nagyjából 13 000, utóbbi 22 000 forintba kerül.

Amikor 1987-ben a játéktermekben, majd 1988-ban Commodore 64-en és még egy rakás otthoni eszközön megjelent az első Street Fighter, senki sem gondolta, milyen gazdag élettúttal fog rendelkezni ez a cím. Az akkoriban még oldalnézetes, a Streets of Rage-et, Bruce Lee-t és a hasonszőrű, gépi ellenfelek elleni beat 'em upokat idéző akciójáték kevéske párhuzamot mutatott a későbbi epizódokkal. A csoda 1991-ben mutatkozott be, amikor is a Street Fighter II bevette a játéktermeket, illetve egy évvel később az otthoni konzolokon és számítógépeken is tiszteletét tette. A játékos-játékos elleni mód, a nagyszerű karakterek, az élvezetes harcrendszer, valamint az ötletes minijátékok jó időre meghatározták a műfaj irányvonalát. Lásd, mondjuk, az egyik legkomolyabb trónkövetelőt, a brutalitásra és látványos, még inkább a képzelet határain túlra utazó mozdulatokkal teli Mortal Kombatet, ami 1992-ben jelent meg a piacon. Persze az 1994-es Killer Instinct is sokat hozzátett még ehhez a nagy csatázáshoz, és a későbbi Dead or Alive és Soul Calibur (eredetileg még Soul Blade) is kivette a részét a zsáner elmélyítéséből. Ám a Capcom nagy klasszikusa minden egyes megújulásnál (III – 1997, IV – 2008) ott maradt a trónon, vagy épp annak közelében (mindenki a saját ízlése szerint dönthet), hogy közben a kiteljesedő esport részévé váljon. Ezek után nem volt kérdéses, hogy a SFV hatalmas teherként nyomta a Capcom képzeletbeli vállát, elvégre olyat kellett mutatni, valamint olyan minőségben, ami ismét előrébb gördíti a műfaj szekerét.

VISSZA A BALETTBA…

Azonban nem 1991-et, nem is '97-et vagy éppen 2008-at írunk, a naptár 2016-ot mutat, ezért nincs helye a nosztalgiának és a múlt felidézésének sem. Ez a cikk a Street Fighter legújabb epizódjáról szól, ami hangulatos felvezetővel, majd egy elég egyszerű és hézagokkal is rendelkező tréninggel indít. A program harcrendszere ugye sokat változott az utolsó számozott rész óta, tulajdonképpen kicsit visszakanyarodott a gyökerekhez, első ránézésre egyszerűsödve az utolsó találkozáshoz képest. A különleges támadások között új belépőként üdvözölhetjük a V-skill és az általa behozható V-trigger variánsokat, továbbá ott a Critical Art, ami a V-rendszer mellett a másik nagy változtatás. Ez utóbbi megfelelő időben történő elsütése a teljes meccset eldöntheti (persze csak sikeres találattal), míg előbbiek plusz erőt adhatnak harcosunknak, továbbá a V-Reversal esetében egy-egy nehéz helyzetből is kitörhetünk, ha a felhasználás szempontjából jól okoskodunk.

Amilyen jól mutat a játék, és amennyire kidolgozott a bunyó, na, pont annyira pofátlanul lett üres az egész!

Ahogy nekiállunk a 16 karakter (vannak igazi veteránok, a későbbi részek szereplői, valamint új arcok is) sztorivonalainak, három ténnyel szembesülhetünk. Az első, hogy az emberenként pár küzdelemmel teli szálak piszkosul primitívek. A csúnyácska képek buta dialógusokkal társulnak, ennek köszönhetően nem csoda, ha rövidesen minden párbeszédet elnyomkodunk. A másik, hogy az egykörös meccsek alatt a gépi ellenfél olyan, mintha csak céltáblának rakták volna be, kihívást nem igazán nyújt. A harmadik pedig: nos, a Street Fighter V harcrendszere egyszerre zseniális és rendkívül élvezetes. Egyszerűen jó érzés irányítani a karaktereket, a legtöbb támadáshoz a megszokott negyed körök kellenek, nincsenek olyan túlbonyolított formulák, amik a kezdők kedvét egyből elvennék. A karakterek ráadásul remekül egészítik ki egymást, a

A Street Fighter-sorozat mindig is híres volt arról, hogy... hmm... hogy is fogalmazzuk meg finoman... na, szóval arról, amit a fenti képen láthattok!

kő-papír-olló mechanika adott. Emiatt kicsit olyan a bunyó, mintha visszakanyarodnánk a második epizódhoz, de persze sokkal áramvonalasabb, modernebb formában, és ehhez a külső is igazodik. A látvány továbbra is a rajzolt stílust népszerűsíti, nem hajlik a realizmus felé, viszont szép fényeffekteket produkál, gyors, és PC-n még egy hajszálnyival jobb is az összkép a PS4-es változathoz képest, ámbár ott sem lehet ok a panaszra.

Na de mi van, ha végeztünk a rövidke karaktertörténetekkel? Rendelkezésre áll még egy offline Versus-mód, aminél haver, asszonypajti, gyerek is megragadhatja a második kontrollert (gép elleni küzdelem nincs), valamint ott a Survival. Utóbbi lehetőséget ad rá, hogy 10-100 közötti számú, egykörös bunyót abszolváljunk egyhuzamban, minden győzelem után lehetőséget kapva arra, hogy a megszerzett pontokból életerőpótlást, támadási extrát, V-töltést vagy egyéb pluszt vásároljunk, így fegyverkezve fel a következő megmérettetésre. Alapjában véve ezzel nem lenne gond, az viszont már csalódásra ad okot, hogy az első verekedések során még úgy tűnik, rongybabákat püfölünk, míg a sor vége felé haladva a gép mintha jó előre tudná, mit fogunk mozdulni. Ejj, Capcom, még mindig nem szoktál le a csaló kódolásról?

TÖBBNYIRE ONLINE

A helyzet az, hogy offline módok terén mást nem találunk, innentől már csak az online akció vár. A CFN (Capcom Fighters Network) arra jó, hogy riválisokat keressünk, visszajátszásokat nézzünk, a rangsorolt és szimpla meccsek keretein belül pedig véletlenszerűen kerülhetünk össze valakivel, akit aztán meggyőzhetünk arról, hogy ezen a szemétdombon bizony mi kapirgálunk. Pluszban lobbit is indíthatunk, megszabhatjuk a körök számát, a játékosok rangsorolását, a platformokat (PS4-PC – bizony, most PC-ről is megmutathatjuk a konzolosoknak, hol lakik az úristen), sőt még a karakterválasztás jelenlétét is. Ami viszont meglepő: minden lobbiba ketten férünk csak be, nincs esélyünk sokszereplős bajnokságokat lefuttatni, ahol a türelmes várakozók mások harcait nézik, közben kielemezve a lehetséges ellenfelek erősségeit és gyengeségeit.

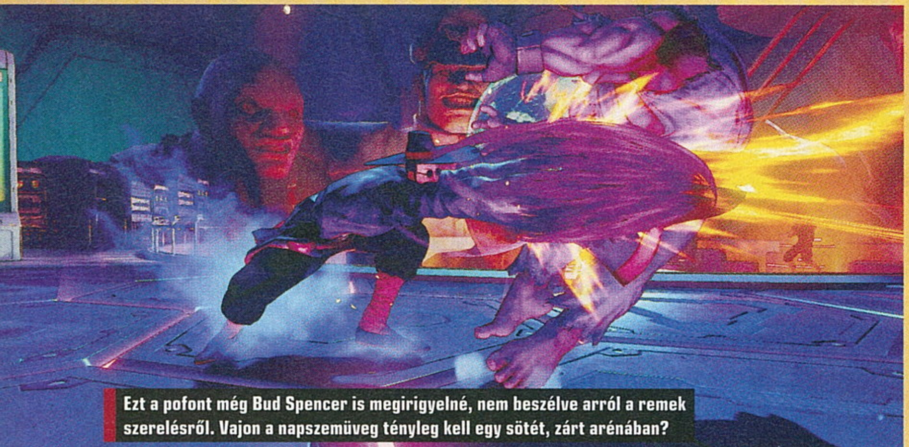
Folytathatnám a tesztet olyan további információkkal, amik már minden online oldalon le lettek jegyezve, de velük versenyezni csak egy módon tudok, méghozzá a hitelesség terén. Teszteltem a játékot a megjelenés előtt egy héttel, majd a hivatalos kiadás napján és másnap, továbbá egy héttel később is, így pedig jobban átlátom, hogy a sajtó magasabb értékeléseivel párhuzamosan hogy találhatunk a Steamen 2000 negatív értékelést az 1500 pozitívval szemben, egy másik adatbázisban meg hogy lehet a felhasználói átlag 20-30 százalékos.

EZ MÉG EARLY ACCESS...

Megnyitható extra ruhák, többjátékos lobbik, valódi kampány, Challenge-mód, napi kihívások... a sort folytathatnám azokkal az ígéretekkel, amikből még semmit nem látunk, de majd egyszer elkészülnek. Sem a játék boltja nem működik, sem a felsorolt lehetőségek, mindösszesen annyit kaptunk egy teljes program áráért, amit már leírtam korábban. Még csak azt sem lehet mondani, hogy a leginkább alapnak számító funkciók vannak benne a jelenlegi változatban, pláne ha eszünkbe jut az Arcade-mód, amiről még csak hír sincs (most komolyan, mennyi munkába került volna?). Mindezek után nemcsak az árcédula magas (digitálisan 20 000 forint körüli összegért szólíthatjuk magunkhoz a produkciót, ráadásul konzolon a dobozos sem olcsóbb), de az is pofátlanság, hogy a már köztudottan érkező karakterekért vagy eszetlenül farmolnunk kell, vagy a Season Pass megvásárlásával tárazzuk be őket, esetleg valós pénzből költünk arra, amelyik kell. Van ugyanis egy Fight Money-nak nevezett fizetőeszköz, amit a jól teljesített meccsek után kapunk, azonban egy új emberke százezerbe fog kerülni, azért meg rendesen meg kell küzdenünk, pláne ha mind a hatra vágynánk, esetleg még valami ruhát is megszereznénk.

Ha Ryuval kívánsz aludni

Ha igazi rajongó, gyűjtő vagy, akkor a különleges kiadás vélhetőleg már a polcodon pihen. Ha nem így van, a rossz hír az, hogy az eredetileg százdolláros csomag egyre nehezebben hozzáférhető, ára pedig folyamatosan növekszik. De mit is kapunk a pénzünkért? A játék PS4-es verziója mellett – PC-re sajnos nincs ez a változat – egy 48 oldalas, gyönyörű művészeti könyv is megtalálható a dobozban, továbbá letöltőkódos kártyákkal gazdagodunk néhány játékbeli extra megnyitásához. De az ékkő az a 10 hüvelykes, aprólékosan kidolgozott és lefestett Ryu-szobor, ami bárki vitrinjében jól mutat.



Ezt a pofont még Bud Spencer is megirigyelné, nem beszélve arról a remek szerelésről. Vajon a napszemüveg tényleg kell egy sötét, zárt arénában?

Visszatérve a tesztekre. Nemcsak a Capcom hozzáállása csalódást keltő, hanem a sajtóé is. A magazinok munkatársai ugyanis egyenként voltak képesek kiállni az olvasóik elé, majd volt képük azt mondani nekik már az első napon, hogy „bár vannak problémák és hiányosságok, de bízzatok bennünk, a Street Fighter V jó (70-80%), sőt kiváló (90%) már mostani formájában is". Nem! Jelenlegi állapotában ez egy Early Access termék, amit pofátlanul magas áron kínálnak, miközben alapvető funkciók hiányoznak belőle. Ráadásul az indie fejlesztők általában a későbbihez képest alacsonyabb összegért kínálják korai hozzáférésű portékáikat, mert ezzel hálálják meg a beléjük fektetett bizalmat mindazoknak, akik a félkész szoftverbe már beleadnak, így téve lehetővé a teljes verzió elkészülését. A Capcom ezzel szemben nem köszön meg semmit. Sőt külön meg is adóztatja mindazokat, akiknek hála alaposan felhízott az elmúlt évtizedekben. Nemcsak az szomorú, hogy ezt így meg meri tenni, a sajtó pedig asszisztál is hozzá, hanem az is, hogy ezt pont egy patinás sorozatánál lépi meg (lásd az első bekezdésben írtakat). Értem én, hogy jön a Capcom Pro Tour, meg közel az EVO 2016, de ezt a megjelenést most tényleg halasztani kellett volna.

Nincs mit szépíteni: a Street Fighter V egy teljes áron kiadott Early Access-játék. Hát kösz szépen, Capcom!

VISSZATÉRÜNK RÁ

Jelenlegi formájában a Street Fighter V közel értékelhetetlen. Játékmód alig van benne, ráadásul az sem minden esetben működik tökéletesen, ahogy az irányításhoz használatos speciális eszközökkel (FightStick) is vannak problémák. A szerver egy héttel a megjelenés után sem mindig megy, partner keresésénél akár percekig nézhetjük a töltőképernyőt, plusz a tökéletesnek mondott netkód is hajlamos a problémázásra. Mindez a jelenlegi tartalom mellett (béna sztorik, csaló Survival, offline Versus, akadozó kétjátékos online) elfogadhatatlan. Mindezek után nem csoda a játékosok masszívan negatív visszajelzése a sajtó pozitív reakciói után, illetve kritikáik érthetően csalódottságtól hangosak. A Capcom helyében az első lépésem az lenne, hogy nyilvánosan elnézést kérek, a jelenlegi hibákat javítom, a foltozásokat és tartalmi feltöltést megkezdem, valamint a Season Passt ingyenessé teszem mindenki számára. Természetesen nem én vagyok a Capcom, ezért vélhetőleg nem lesznek ilyen következmények, minden megy tovább a medrében. Persze, ahogyan azt már mondtam, a Street Fighter V nagyszerű harcrendszerrel bír, nagyon jó a kezelése, szuper a felhozatal karakterek terén is, látványos a küzdelem, csak éppen nincs még tartalom mindehhez, plusz a működés sem problémamentes. Második kör rovatunkban majd visszatérünk rá egyszer, hogy ténylegesen értékelhessük, amikor valóban elkészül a produkció. Addig pedig reménykedünk abban, hogy minden a terv szerint halad, s az összes beharangozott opció időben elkészül. Zárásként pedig egy pillanatra visszatérve a retorzióra... ha a játékosok hangja süket fülekre talál, ez a példátlan eset pedig következmények nélkül marad, akkor senkinek ne legyenek illúziói! Ebben az esetben ugyanis 5-10 éven belül a kiadók tényleg a gatyánkat is leszedik majd, ha hobbinknak szeretnénk hódolni.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-4160 3,60 GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 480, 570, 670 VGA, 7 GB hely.

Hivatalos megjelenésként nem kínál többet, mint egy nagyon korai állapotú Early Access-változat, ehhez képest, még ami bele került, az sem működik tökéletesen.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Nagyszerű harcrendszer, jó kis újítások, szuper karakterek – összességében látszódik, hogyha egyszer elkészül, tartalom kerül bele, akkor már lesz miről beszélnünk.

KONTRA

Most azonban szinte semmi nincs benne, alapvető funkciók hiányoznak, hibáktól sem mentes. Komolyan, nincs Arcade-mód és tervként sem került szóba?

50%

A verekedés most is remek élmény, a karakterek pedig kellően kiegyensúlyozottak. Egy teljes árú játékhoz azonban ez egész egyszerűen nem elég.

„Here comes a new challenger!”

Ahogyan a széria minden korábbi része, úgy a Street Fighter V is tartogat meglepetéseket, amik a megreformált rendszer, a direkt ennek az epizódnak dedikált pályák mellett az új karakterek képében is tetten érhetők. Egyelőre összesen négy, korábban nem látott, meglehetősen őrült figura került terítékre, kifejezetten egyedinek mondható harci stílusokkal, egyéni extrákkal. Emiatt jó szokásunk szerint most rájuk térünk ki egy-egy rövidke bemutatóval, elemezgetve legfontosabb tulajdonságaikat és személyiségüket.

F.A.N.G

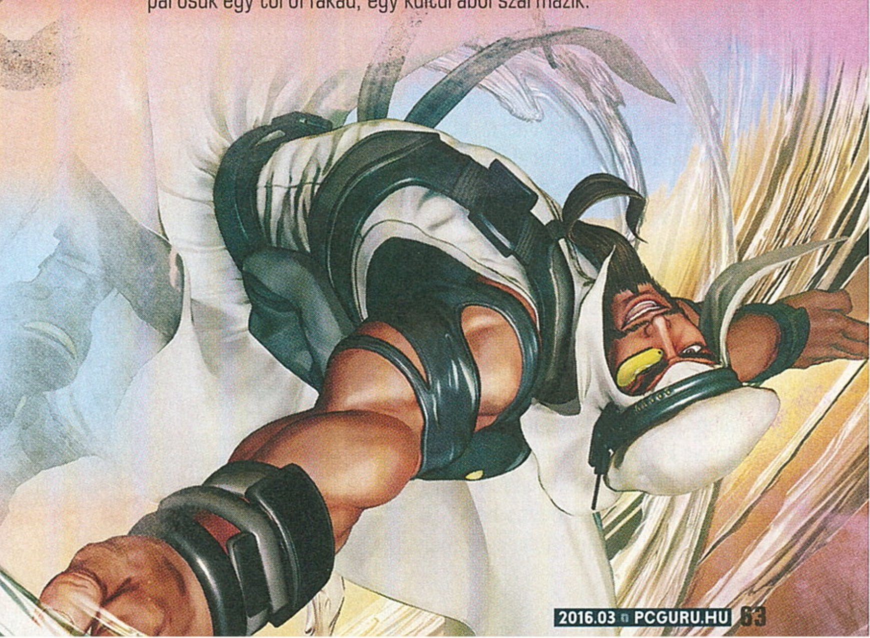
Fura nevű emberünk egy nem túl szimpatikus, kínai stílusban (ruházat és mentalitás) felépített szereplő, aki a jól ismert főgonosz, Bison alá tartozik, amúgy pedig az alvilági hierarchia egyik legmagasabb pontján áll. Különleges képessége, hogy a sorozatban először mérget vet be ellenlábasaival szemben, erre lövedék vagy pajzs formájában is lehetősége van. A sebzést követően folyamatosan gyengíti az opponenst, kritikus támadását használva pedig a levegőbe emelkedve, madárként csapkodva sorjázza meg riválisát, így pontot téve a küzdelem végére.

Laura Matsuda

A Street Fighter V frissen debütáló női karaktere Poison örökségét viszi tovább, amennyiben a kissé szexista megvalósítást nézzük. Külseje több mint csábító, öröm nézni a képernyőn előhozott mozdulatait, ehhez lenge ruhái is sokat hozzátesznek. Stílusa egyfajta elektromossággal működő harcművészeti mozgással operál, ezzel alaposan „felrázza” ellenfeleit. A bohém életvitelű lány egyébiránt nagyon hasznos támadásokkal van felvértezve, nem utolsó sorban még gyors is. Kritikus támadásakor ellenfelét elkapja, majd vele együtt szó szerint labdává alakul, hogy együtt pattogjanak mindenfelé.

Necalli

Az azték mitológiából kölcsönzött, a nap istene alapján mintázott, mizantróp Necalli meglehetősen vad természetű, sok szempontból hasonlít Blankára (a széria közkedvelt, veterán karaktere), de más régi szereplők vonásait is felfedezhetjük benne. A V-rendszerrel szó szerint őrjöngő vadállattá változik, így felszabadítva a benne rejlő ősi energiákat, kritikus csapása nyomán pedig ellenfelével konkrétan feltörli a padlót. Ha némi hasonlóságot vélünk felfedezni közte és a Mortal Kombat Kotal Khanja között, az nem a véletlen műve, hiszen párosuk egy tőről fakad, egy kultúrából származik.



Rashid

Ha az EX-mellékágat nem számítjuk, Rashid az első közel-keleti harcos (innen származó férfiként pedig mindenképpen az), aki ráadásul a varázsszőnyegek helyett a szeleket, azon belül pedig a forgószeleket uralja. A modern technológia iránt gyengéd érzelmeket tápláló szereplő akrobatikus mozgással, jól alkalmazható rúgásokkal és kisebb tornádókkal osztja a jónépet, kritikus támadását elsütve pedig a levegőbe ragadva intézi el ellenlábasait. Párhuzam nála is megfigyelhető, méghozzá a Tekken-sorozat új karakterével, Shaheennel szembeállítva.

A SZERETET ÖSSZEKÖT MINKET

UNRAVEL

[ÍRTA BÖJTI] **Amennyiben tehetséges csapatról van szó, előbb-utóbb minden stúdió életében eljön az a pillanat, amikor szívvel és lélekkel dolgozva sikerül valami nagyot elérni, olyat robbantani, ami hangosat szól. A svéd Coldwood Interactive most, 2016-ban jutott el idáig.**

Talán nem én vagyok az egyetlen, akinek emlékezetébe eltörölhetetlenül beleégett, ahogy a 2015-ös E3 Electronic Arts konferenciáján az öltönyös üzletemberekkel és jópofizó sztárokkal teli színpadra egyszer csak kisomfordált egy kis átlagember, egy fiatal srác, majd csodát teremtett. A remegő, zavarban lévő Martin Sahlin egy szempillantás alatt megszerettette kis fonalfiguráját a közönséggel és a sajtóval. A bámulatos látvánnyal és hangulattal megáldott Unravelt pedig nem csak Los Angelesben, de később a kölni Gamescomon is megtapsolta a jelenlévő tömeg. Mire fel ez a hirtelen jött siker, amikor a játék mögött álló csapat már több mint tíz éve jelen van a videojátékos közegben? A Coldwood korábban csak egyszerűbb sportjátékokat készített, azonban legújabb, PC-re és konzolra egyaránt elérhető produkciójával valami sajátos, szívvel és lélekkel teli utazást kínál, ami nem mellesleg káprázatosan is fest. Két és fél év munkája ez az eredmény.

TAVASZ ÉS NYÁR

Az Unravel kevéske narratívával bír, inkább csak megmutat dolgokat, így a kezdés sem magyaráz el mindent, a teljes játékhoz hasonlatosan az érzelmekre és a látványra épít. Láthatunk egy idős nénit, ahogy mosolyogva felsétál a központi helyszínként szolgáló ház lépcsőjén. Megigazít egy képet, majd színre kerül Yarny, a színes, apró lény, amely fonalból felépülve egyeseket cicára, másokat kisördögre, megint másokat pedig rókára emlékeztet. Vele kell felfedeznünk minden egyes helyszínt, méghozzá úgy, hogy a nappalin végigsétálva keretes fotókat veszünk szemügyre, szépen sorjában belekerülve azok világába. Így szerzünk emlékképeket, amikkel megtölthetjük az asztalon heverő, először még üres, majd később egyre inkább élettel és érzelmes, netán átlagos családi pillanatokkal teli fényképalbumot.

Sok meglepetés nincs tehát: igen, a fotók világában A-pontból eljutva a B-be teljesítjük a pályát, a kétdimenziós (vagyis inkább 2,5) háttér előtt, egyfajta logikai-platform keveréket produkálva. Yarnyval ugorhatunk, kapaszkodhatunk, fonalból készült lasszót dobhatunk a magasabb pontok eléréséhez, sőt kis hidat is építhetünk két kijelölt kapaszkodó összekötésével, amin tárgyakat tolhatunk át, vagy éppen rugózhatunk, nagyobbat ugorhatunk az így kifeszített szálon. Persze a kötögetésre használt anyag nem végtelen, piros kis ruhácskánk könnyen elfogy, szereplőnk pedig lesoványodva megragad, nem tud továbbhaladni. A checkpointok gombolyagok képében érkeznek. Ez pedig jó, hiszen hiba esetén innen indulunk újra, ha valamit kihagytunk, ide térhetünk vissza, a rendszer pedig intelligens annyira, hogy a kampányból kilépve ne a pálya legelejéről kelljen újrakezdenünk hosszas, fárasztó utunkat.

Ha pedig út... nos, az Unravel páratlan kirándulást kínál, ugyanilyen minőségű látványvilággal. A már-már valóságosnak látszó helyszínek káprázatosak. Finoman szólnak a vonósok, miközben felfedezzük a kertet, nagyot ugrunk a lepke szárnyainak közeledténél, Yarny megvakarja a fejét egy logikai fejtörő láttán, majd örömmel üdvözli a napfényt. Az aljnövényzet részei, a fák lombjai megmozdulnak súlyunk alatt, a tengerparton rákok hadakoznak kis hősünkkel, de olyan is

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

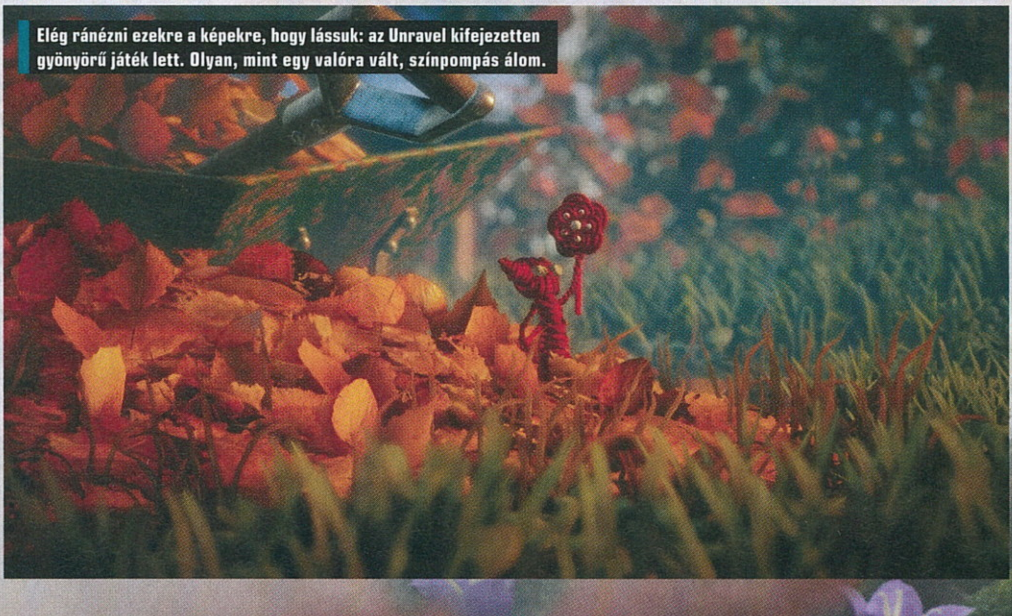
FEJLESZTŐ
Coldwood Interactive

MŰFAJ
logikai-platformer

MULTI
nincs

INFO

Az Unravel 2016. február 9-én jelent meg. Az Originen 19,99 euróba kerül (kb. 6000 Ft), PS4-re és Xbox One-ra pedig 5990 forintért vásárolható meg.



Elég ránézni ezekre a képekre, hogy lássuk: az Unravel kifejezetten gyönyörű játék lett. Olyan, mint egy valóra vált, színpompás álom.

Az Unravelben emlékeket élünk újra, méghozzá minden korábbinál cukibb formában. Főszereplőnk pedig, akinek csak tud, segít a hosszú út során.

van, hogy egy kerékpárra pattanva gurulunk le a lejtőn. A tavasz észrevétlenül nyárba fordul, a kaland pedig olyan élvezetes, hogy azt nem is lehet elképzelni.

ŐSZBŐL A TÉLBE

Azután persze rosszra fordulnak a dolgok. Szakad az eső, beférkőzik életünkbe az ipar, az automatizálás, egy gépjármű majdnem ránk hajt az út közepén. Egyre nehezebb a dolgunk, ahogy haladunk előre, így már azon sem lepődünk meg, mikor egy autóbontó bőven elegendő tartalom arra, hogy végigvezessenek minket az úton, idővel elengedjék a kezünket, majd azt nézzék, hogyan boldogulunk a kihívásokkal szemben. Pont úgy, mint az életben.

LOGIKUS KALAND?

Az Unravel ugye egy logikai platformer, amely mindkét stílusból kellően sokat merít, egyik zsáner sem kerül túlnyomó dominanciába, így szépen adagolva a különböző játékmeneti elemeket. Amennyiben elakadunk, elég alaposan körbe-

Az Unravel egy kedves, az érzelmeinkre ható játék, amit minden korosztálynak ajánlunk.

gépezeteivel kell megküzdenünk. Valami belső kényszer hatására azonban megállíthatatlanul megyünk tovább, nem törődve a természet gyilkos törvényeivel, a magasban szálló vadászokkal, melyek ránk fenik a csőrüket. Szembeszegülünk a brutális széllel és az elmúlással... a Coldwood munkatársai mindent megtesznek annak érdekében, hogy az utolsó negyedben kiessünk a komfortzónából és érezzük az elmúlást, a vég közeledtét. De milyen remek módon teszik ezt, hiszen a tíz pálya

néznünk az utolsó checkpointot követő területen, némi józan paraszti ésszel pedig szinte minden feladvány megoldható. Csak az utolsó negyedben van néhány olyan fejtörő, ami megizzaszthatja az embert, de ezek is inkább a begyűjthető extrákra vonatkoznak, amikből fotóvilágonként ötöt szedhetünk össze. Más kérdés, hogy a lezárás előtti szegmensnél azért van egy-két keményebb szakasz, ezek szívatós mivolta azonban sajnos a fejlesztőknek köszönhető.

És ezzel most el is érkeztünk a játék szinte egyetlen komolyabb negatívumához. Mert az egy dolog, hogy néhol a 2,5 dimenzió be tud zavarni (konkrétan, ami platformnak látszódik, az egyszer-egyszer csak háttérelem), az viszont már fájó pont, amikor Yarny akaratunktól ellentétes módon viselkedik. Utóbbi sem okoz instant halált a legtöbb esetben, viszont a befejezést megelőzően van egy pont, amikor gyorsan és célzottan kell reagálnunk a környezeti változásokra, a kis fonalfigura pedig ilyenkor sokszor másként cselekszik, mint szeretnénk. Ennek eredménye pedig valóban az életvesztés. Persze ez sem akkora nagy gond, elvégre bármenynyiszer újrakezdhetjük a szegmenst. Mégis idegesítő, amikor önhibánkon kívül máshova nyúlunk, mint szeretnénk. Nem is beszélve az achievement (vagy trófea) megszerzéséről, ami a halál nélküli végigjátszáshoz köthető.

Mindezeken túl azonban csak pozitívan lehet nyilatkozni az első nekifutásra megközelítőleg hatórás játékról. A fantasztikus látvány, az eszméletlenül erős hangulat magukért beszélnek. Vannak pontok, amikor megborzongunk, unatkozni pedig soha nincs időnk, mivel mindig történik valami, ami feldobja az egyébként sem monoton játékmenetet. Varjak és rákok elől menekülünk, egy dühös rágcsáló támad ránk (hozzá köthető a program egyik legviccesebb jelenete is), valamibe belekapaszkodva, felgyorsulva repülünk vagy szánkázunk, köveket kerülünk el. A zene is ezekhez a jelenetekhez igazodik, ami szintén nagyszerű lett. Emellett jópofa dolog Yarnyt figyelni, elvégre a főszereplő szinte mindenre szavak nélkül reagál, összehúzza magát, boldogan szaladgál, könnyen szerethető karakterré válik.

Hogy Martin Sahlin és csapata két és fél évig dolgozott az Unravelen, az meg is látszódik az eredményen. Ahogy az a mentalitás is, amiről beszélt előadásai alatt: a program szeretetről, összetartozásról, családról, a természetről, az elmúlásról mesél, de nem erőltetetten, nem mindig szájbarágósan. Nincs központi elem, nincs kötelező kör, így mindenki arra asszociálhat, amire szeretne.

Mindehhez pedig a fonal nagyszerű apropó, elvégre a szeretet pontosan így működik. Összeköt minket, akár csapdává is válhat, de nagy távolságok esetén kapocs is lehet. Pont, mint ebben az esetben: fejlesztők és játékosok között.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,4 GHz vagy AMD Athlon Phenom X2 2,8 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 450 GT vagy Radeon HD 5750 VGA, 8 GB hely.

Nem szájbarágós, élvezetes, érzelmekkel teli utazás, ami mégsem túlcsordulós pátosszal vezeti végig a játékost az elképzelt úton.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A külseje magával ragadó, a látvány egész egyszerűen fantasztikus, miközben minden évszakot, minden elképzelhető területet felfedezünk, amihez elég a puszta logika és minimális ügyesség is.

KONTRA

A 2,5 dimenzió csalóka lehet, Yarny pedig nem minden esetben cselekszik úgy, ahogy mi szeretnénk. Mindez azonban apróság a nagybetűs élmény mellett.

90%

ÉLEZŐK VIADALA

Trigger Happy Havoc
Danganronpa

[ÍRTA WILSON]

HAT ÉV VÁRAKOZÁST KÖVETŐEN VÉGRE PC-RE IS MEGÉRKEZETT A VISUAL NOVELEK AKTUÁLIS KIRÁLYA, EGYENESEN A MŰFAJ EGYIK LEGERŐSEBB ISTÁLLÓJÁBÓL, A SPIKE-TÓL – HA MINDIG IS ARRA VÁGYTÁL, HOGY NYOMOZÓNAK CSAPJ FEL EGY ELIT ISKOLÁBAN, MOST ITT A LEHETŐSÉG!

Egy anime- és egy mangaszéria, novellák és regények, valamint számtalan spinoff-játék: amennyiben a siker mutatóját kell megtalálni, akkor ezek elég jó indikátorai annak, ha valamire rákap a nép. És a Danganronpára rákaptak... Japánban, hiszen honnan máshonnan származhatna egy olyan játék, amiben kizárólag tinik vagy obskúrus platformokon vesztegelt darabokat kitolja a nagyközönség elé, ékes angol felirattal, jó / rossz esetben pedig akár angol szinkronnal is megtámogatva.

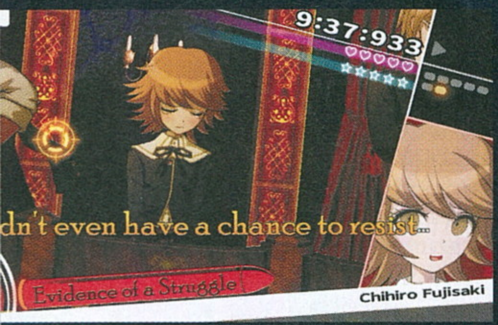
Bár van ugyan nevesített főszereplő, de a mellé rakott társakból több mint egy tucat van. Egy kapocs van köztük:

Ha azt hiszed, hogy egy cuki plüssmaci nem lehet igazán gonosz, akkor ezt a japán játékot bizony neked találták ki!

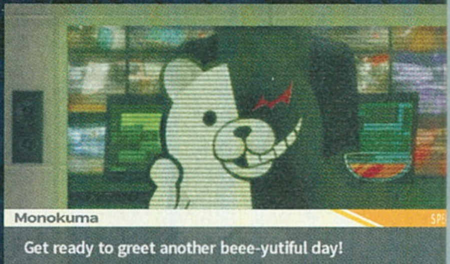
a főszereplők (és több mint egy tucat van belőlük), a helyszín egy iskola, a főgonosz pedig egy beszélő plüssmaci?

ISKOLA A HATÁRON

Aki a bevezető után nem szaladt világgá, jól tette, a Danganronpa ugyanis az elmúlt pár év egyik legerősebb és legnépszerűbb visual novelje – a műfaj épp most éli az aranykorát, mind általánosságban szólva, mind a PC-t, mint platformot nézve, ami megint egy dolognak köszönhető: a Steamnek és a Zöldút programnak. Azzal ugyanis átszakadt a gát, a millió amatőr próbálkozás sikerét látva egyre több neves külföldi kiadó dönt úgy, hogy az addig vagy Japánban, mind ugyanabba a misztikus, kizárólag elit tanulókat felvonultató középiskolába, a Hope's Peak akadémiába járnak. Az akadémiába nem lehet csak úgy jelentkezni, oda úgy választanak ki, mint Roxfortba, és általában csak akkor, ha valaki a létező legjobb teljesítményt nyújtja az általa választott szakmában. Többek közt ide jár az ország legjobb baseballjátékosa, a legrettegettebb motoros banda vezére, a legjobb fanfictionöket gyártó rajongó, és a főszereplői feladatokat betöltő Makoto Naegi is, aki egyetlen területen jó: a szerencsében, ugyanis úgy csöppen az iskolapadba, hogy kihúzzák a nevét egy sorsoláson.



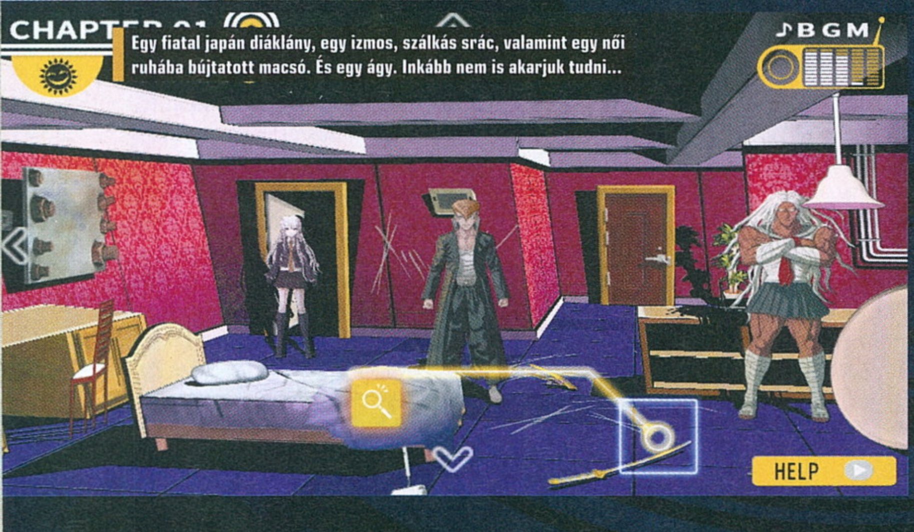
Ez önmagában persze annyira nem lenne izgalmas, csakhogy a suliba való belépést követően Makoto elájul, és 14 másik iskolatárs közelében ébred fel, egy kihalt folyosón, ahol minden ablakot hatalmas fémlemezek takarnak le. Senki se tudja, hogy kerültek oda, de az biztos, hogy egykönnyen nem szabadulnak: az iskolát vezető, beszélő plüssmaciként ábrázolt Monokuma szó szerint



halálos játszmába tereli a nebulókat. Kiszabadulni a rögtönzött börtönből ugyanis csak úgy lehet, ha az ember megöl valakit, és közben nem bukik le.

EGY BECSÜLETBELI ÜGY

De hogy lehet megúszni egy vagy akár több gyilkosságot is egy labirintusszerű, és nem éppen tágas börtönben? Ez az, amit már magadnak kell kiderítened, vagy épp átélned – a Danganronpában a csavar az, hogy komolyan merít a Phoenix Wright-szériából. Minden fejezetben elhalálozik valaki, így a gyilkosságot követően nyomokat kell gyűjteni, vallomásokat kell szerezni, majd ha megvan a feltételezett tettes, már csak rá kell bizonyítani a bűnesetet. Ez persze egyáltalán nem egyszerű, a felvonultatott szereplők vagy patológiai hazudozók, vagy egyszerű halandók – mivel mindegyikükkel folyamatosan lehet és kell is tartani a kapcsolatot, ezért ha valamelyikük elhalálozik, az komoly csapást jelent. De hát az élet ilyen: könyörtelen, kegyetlen és hosszú, ahogy azt a Danganronpa 30 órás sztorija is bizonyítja, amelynél keresve se találni jobbat műfajában, főleg ezen a platformon – pedig már ott van a horizonton a hasonlóan alapműnek számító Steins; Gate steames változata is, így ilyen felhozatal miatt panaszkodni nem lehet. Főleg, ha a törvény egy plüssmaci.



Egy fiatal japán diáklány, egy izmos, szálkás srác, valamint egy női ruhába bújtatott macsó. És egy ágy. Inkább nem is akarjuk tudni...

ADATOK

KIADÓ: **Spike Chunsoft**
FEJLESZTŐ: **Abstraction Games**
MŰFAJ: **kaland**
MULTI: **nincs**

GÉPIGÉNY

2,8 GHz CPU, 23 GB RAM, 1 GB VGA, 5 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Újabb, minden eddiginél tökéletesebb kényeztetés a visual novelek rajongóinak.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Mókás-komoly történet, különleges harcrendszerrel és fokozatosan megnyíló, bő tartalommal.

KONTRA
Hat évet kellett rá várni, és a műfaj is inkább handheldre való.

85%

MONDO GAMES

PC GURU SHOW!

2016. MÁRCIUS 26-27.

hungexpo

- Hearthstone, StarCraft II és League of Legends versenyek
- Játékbemutatók a PC Guru szakértői, újságírói által, méghozzá élőben
- Rengeteg játék, érdekesség, program a helyszínen
- Kétnapos kóstoló a videojátékok és a távol-keleti kultúra találkozásából

TOVÁBBI RÉSZLETEK ÉS JEGYVÁSÁRLÁS:

SHOW.PCGURU.HU

FRISS HÍREKÉRT KÖVESD A PC GURUT AZ ALÁBBI OLDALAKON:

www.show.pcguru.hu | www.pcguru.hu | facebook.hu/pcguru

CAN'T STOP, WON'T STOP

SUPERHOT

[ÍRTA OBO] Neo képességeit is megszégyenítő akciójelenetekkel vár a Superhot, egy formabontó FPS, amiben az idő múlása összhangban van a játékos mozgásával. Ilyet még biztosan nem láttál, és habár valóban nagyon innovatív az ötlet, a szórakozás múlandó.

A játékipar egyik, ha nem a legnépszerűbb stílusa az FPS, így nem csoda, hogy az évtizedek során szinte minden elképzelhető formában lőhettük már a rosszfiúkat. A második világháborút például oda-vissza megjártuk, átélve az összes fontosabb csatát, aztán, amikor erre kollektívan ráuntunk, jött Vietnám, a hidegháború, a titkos bevetések, majd a modern hadviselés, és mikor már ezekkel is mind végeztünk, a jövő futurisztikus háborúinak ágyútöltelékei vagy éppen hősei lehettünk. A váltakozó korszakokat leszámítva azonban a játékmenet – kisebb-nagyobb bővítéseket leszámítva – alapvetően végig ugyanaz maradt, így hát könnyű azt gondolni, hogy mindent láttunk már, amit érdemes lehet. Ám nem szabad alábecsülni az emberi kreativitást, hiszen mindig jön valami, ami rádöbbent, hogy csakugyan van még új a Nap alatt. Ilyen játék a Superhot: egy programozói versenyen megszületett ötlet, ami a túlzsúfolt FPS zsánerben tudott utat törni magának.

SUPER

A Superhot 2013 végén bukkant fel, mint böngészőből játszható prototípus, a siker pedig azonnali volt: a játékosok imádták az újszerű, normáltól eltérő játékmenetet, és még többet követeltek. A csapat ezen felbuzdulva nem várt sokat, és a következő esztendő elején elindította Kickstarter-kampányát, amelyet természetesen sikerrel zártak, sőt a kértnél jóval nagyobb összeget szedtek össze. Így lehetőség nyílt arra, hogy kibővítsék az eredetileg kicsinek ígérkező projektet. A fejlesztés végül a vártnál tovább, két és fél évig tartott, február végén pedig végre valahára megérkezett a játék, amiben az idő csak akkor mozog, amikor a játékos is megmoccan.

Az FPS nem az a zsáner, amitől komoly forradalmat vár az ember. Aztán bumm, berobban a Superhot, és csak lesünk!

Ezt az utolsó félmondatot kell jól megjegyezni, hiszen ez az egész koncepció alaptétele, eköré építettek fel mindent.

ADATOK

KIADÓ
SUPERHOT Team

FEJLESZTŐ
SUPERHOT Team

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

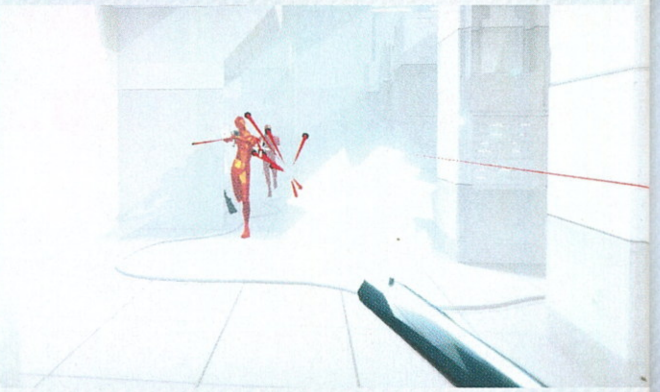
INFO

A Superhot 2016. február 25-én jelent meg. A Steamen és a GOG-on egységesen 22,99 eurót (kb. 7200 Ft) kérnek érte. Dobozosan is kapható a SAD kiadásában.

A történet szerint egy névtelen fickót testesítünk meg, aki hozzájutott egy rejtélyes, virtuális valóság-programhoz, amely hamar a rabjává tette. A sztori a szabad akarat, a valóság és a szabadság kérdéseit egyaránt boncolgatja, de nagyon elvont módon; a narratíva egyes elemei egymásba csúsznak, felcserélődnek, összefonódnak, és kétszeri végigjátszás után is csak halvány fogalmam lett arról, hogy mi is történt valójában – ennek ellenére, illetve minden furcsaság és megmagyarázatlanul hagyott kérdés dacára, nagyon is élveztem a játékot.

A történet azonban csak egy része a Superhotnak, méghozzá nagyon kis eleme, ennek teljesítése ugyanis nem tart tovább két óránál. Ez persze roppant kevés, de talán érdemesebb úgy tekinteni a kampányra, mint egy bevezetőre, oktatómódra. Bevezető, ugyanis csak ennek kipipálása után nyílik meg a játék többi része, és oktató, mert apránként bemutatja a játékmenet részleteit, vagyis hogy miként kell mesterien manipulálni az idő folyását, hogy a lehetetlennek tűnő

Ami a valóságban csak egy röpke pillanat, az a Superhot időmanipuláláson alapuló világában akár percekig is eltarthat. Ez alatt kezdhetünk taktikázni.



TIPPEK, TRÜKKÖK

OLDALAZZ!

A Superhot ellenfelei egészen kompetens lövészek, még messziről is pontosan fejbe tudnak találni, de arra azért nincsenek felkészülve, hogy ha megállunk, velünk együtt megtorpan az idő. Ezt kihasználva, amikor csak lehet, oldalazva kerüljük el a veszélyt, sőt szokjunk hozzá a cikk-cakk mozgáshoz, ezzel ugyanis minimalizálhatjuk a találatok esélyét – nem 100%-os védelem, de nagyon hasznos trükk.

HASZNÁLJ BERENDEZÉST!

A pályákon különböző használati tárgyakat találhatunk, pohártól kezdve a kutyatálon át, egészen a poroltóig. Alapszabály, hogy ami fekete színű, az használható is, és ezt ne felejtsük el! Egy jól irányzott dobással ugyanis pont annyi időt nyerhetünk, ami elég ahhoz, hogy megússzunk egy rajtaütést, és ha egy fegyverest kólintunk fejbe, el is vehetjük a stukkerét, hogy aztán offenzívába lépjünk át.

LŐJ, LŐJ, LŐJ!

A dobálózás nemcsak azért fontos, mert értékes időt nyerhetsz, hanem azért is, mert jó módja annak, hogy valamilyen lőfegyverhez juss. Csak találd el a célpontot, és máris a levegőben van a kívánt gyilkoló eszköz, ráadásképpen, az újratöltéssel sem kell vacakolni, azonnal elsütheted, bármennyit is lőtt az áldozatod addig! Persze, a töltény nem végtelen, de ha kifogytál, akkor az üres mordályt hajíthatod.

A KARD JÓ BARÁTOD

A játék során, nagyjából a kampány felénél, a kezünkbe kerül egy katana, ami onnantól kezdve a legjobb barátunk. Azon túlmenően, hogy egyetlen mozdulattal kettészelhetünk bárkit, eldobva akár két rosszfiút is felnyársalhatunk, mindezen kívül pedig röptében kettévághatjuk a fejünk felé süvítő golyókat. Nincs más dolgunk, mint becélozni kis ólomdarabot, suhintani, és máris biztonságban vagyunk.

TESTCSERE

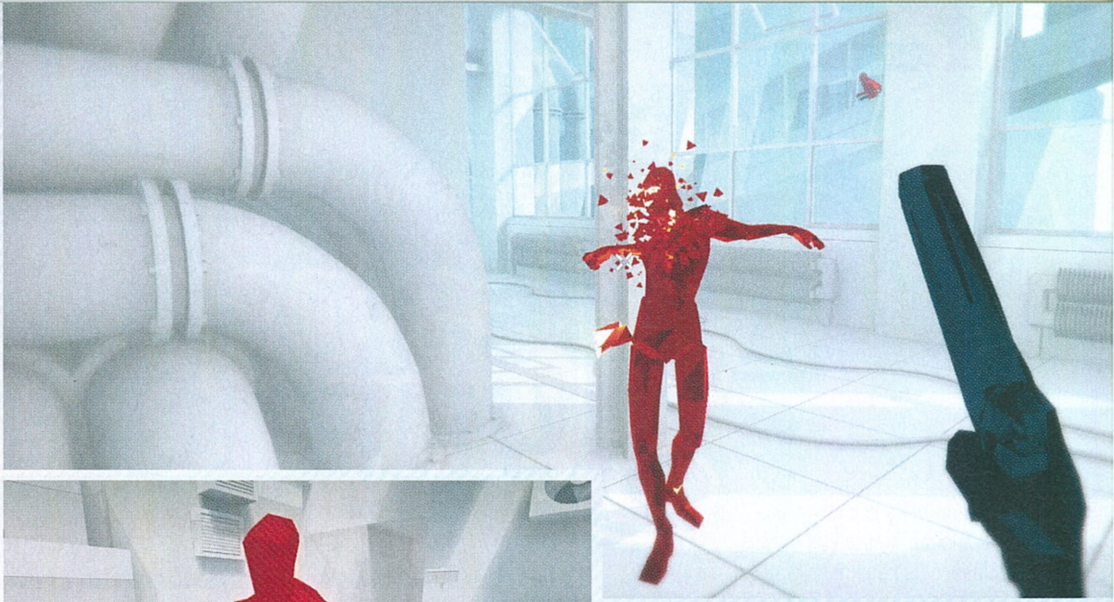
Amikor már hárman lőnek rád, egy negyedik pedig éppen fejbe vágna egy vascsővel, akkor sincs még minden veszve, habár nagyon úgy tűnik. Leginkább vészhelyzetben, de taktikai célból is nagyon jól jön, hogy testet cserélhetünk az egyik rosszfiúval. A képesség meghatározott időközönként újra és újra használható, ezzel pedig egy szempillantás alatt a pálya másik végében lehetünk, relatív biztonságban.

GOLYÓ A GOLYÓ ELLEN

A katana kapcsán már említettem, hogy a golyókat ketté lehet vágni, de nem ez az egyetlen módja annak, hogy a már elsütött lövedéknek még a levegőben megálljt parancsoljunk. Ha elég ügyes vagy, a saját golyóddal eltalálhatod a neked címzett ólmot, illetve minden egyéb, a töltény felé hajított tárgy képes felfogni a halált jelentő támadást. Ha már nem tudsz mit csinálni, ezzel is mentheted az irhádat.

A TE IDŐD, A TE OLDALAD

A legfontosabb tippet hagytam a végére, és ez egy egyszerű tanács: ne kapkodj! Az idő a szó legszorosabb értelmében téged segít, nyugodtan átgondolhatod akár kétszer is a következő lépésedet, és érdemes helyenként egy kicsit megállni, hogy áttekinthetővé váljon a folyamatosan változó szituáció. Ha megpróbálsz végigszaladni a pályákon, az a biztos halállal jár; lassan járj, tovább élsz, tartja a mondás.



helyzetekből is győztesként kerüljünk ki. Így azért már sokkal kevésbe fájó a nyúlfarknyi sztori, bár a kétszer ekkora hossz mégiscsak jobb lett volna...

HOT

A Superhotot a legkönnyebben videó formájában lehet bemutatni, de nyomtatásban erre nyilván nincs lehetőségünk, így engedjétek meg, hogy egy példa formájában szemléltessem, mi vár rátok! Képzeljétek el, hogy egy szoba közepén álltok, előttetek egy pisztolyt szorongató ember, mellette a társa, aki egy baseballütőt lendít, pár méterrel mögötted pedig egy harmadik támadó közelít, és már tüzelésre emeli a sörétes puskáját. A hármas túlerő a legtöbb játékban azonnal a halált jelentené, kiváltképp az olyan címekben, mint a Superhot, ahol egyetlen találat az újrakezdést eredményezi. Ebben a szituációban azonban a lehetőségek ajtaja tárva-nyitva áll előttünk, hiszen ameddig nem mozdulunk, melaszként vánszorog az idő.

A szorult helyzetre a megoldás, ha az ütővel hadonászó kezéből kikapjuk a botját, azzal lecsapjuk a pisztolyos társát, aztán a levegőben elkapjuk a stukkert – ne felejtsük, mindez még mindig lassított felvételben történik! – aztán megfordulunk, és a sörétes puskát éppen elsütő harmadik felé küldünk egy golyót, közben kecsesen oldalazva továbbállunk. A végeredmény az, hogy a pisztollyal lelőttük a figurát, aki cserébe a nekünk címzett lövéssel kiterítette az ipsét, akitől a manőver elején elvettük az ütőt. Az egész valós időben csak pár másodpercig tart, de szemünk előtt ez a Mátrixot lepipáló lassításban, akár egy egész percig is elhúzódhatott. A Superhotban ezek a szituációk váltják egymást szüntelen, és éppen annyira adrenalinpumpáló jelenetek, mint amennyire logikai feladványok. Hiszen nem elég pontosan lőni, azt is ki kell találni, hogyan, milyen sorrendben reagáljuk le mindazt a veszélyt, ami ránk hárul. Pisztolyok, puskák és hétköznapi tárgyak alkotják arzenálunkat, amik csak arra várnak, hogy használjuk azokat, a kihívásokban és a végtelenített pályákon pedig órákat is eltölthetünk azzal, hogy minden taktikát és mozdulatot tökéletesítünk.

A szórakozás legfontosabb elemei, azaz csak te, a fegyverek és az ellenfelek léteznek. A zavaró tényezőktől való mentességet biztosítja, hogy minden pálya sterilitást árasztó, hófehér betonból áll. A lelövésre váró rosszfiúk pedig pirosan világító, kristályból durván kimetszett, szótlan manökenek, akik milliónyi csillogó porszemmé hullnak szét, csilingelő hangjukkal nyugtázva, hogy jól végeztük a dolgunk. Zene sincs, csak a puskapor robbanásának melódiája tölti meg a kongó ürességet, és ez is tökéletesen passzol a körítéshez. A Superhot nemcsak izgalmas és szórakoztató, hanem kifejezetten gyönyörű is lett.

GOOD DOG

A készítők az utóbbi évek leginnovatívabb lövöldéjének nevezték a Superhotot, és ez valóban így van, még ha a játék nem is lett kifejezetten tökéletes. A már említett rövid kampány csak a kisebb probléma. Sokkal nagyobb, hogy a játékmenet viszonylag hamar elveszíti a varázsát. Ugyanis nem eléggé sokrétű ahhoz, hogy hosszú ideig érdekes maradjon: öt-hat óra után már mindent láthat az ember, és csak a géppel szembeni minél magasabb pontszám hajszolása marad. A Superhot éppen ezért egy fényes, de csak nagyon rövid ideig égő láng. Egy szeletnyi érdekesség, ami megmutatta, hogy még van mit kihozni az FPS stílusból, és ezért ünnepelni is kell, de semmiképp sem korszakalkotó, „csak” egy nagyon jól sikerült kísérlet, amit fokozottan ajánlott kipróbálnod, ha már unod a megszokott lövöldözést.

ÉRTÉKELÉS

OBO

GÉPIGÉNY

Intel Core2Quad Q6600, 4 GB RAM, GeForce GTX 650, 4 GB HDD.

Üdítően egyedi FPS, amiben csak akkor mozog az idő, amikor a karakterünk is, így formabontó akciójeleneteket szülve.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Izgalmas akció, látványos jelenetek, innovatív játékmenet és kiváló grafika.

KONTRA
Nyúlfarknyi történet, a lövöldözés újdonsága pedig hamar elhalványul.

85%

RONGYOS RUHÁBAN

Tales of Symphonia™

[ÍRTA **MCMACKO**] **Ha JRPG, akkor Final Fantasy, Dragon Quest vagy a Tales-játékok. Bár a műfaj manapság már nem olyan népszerű, mint egy bő évtizede, azért most is felüdülés egy-egy jól sikerült darabban elmélyülni. Még akkor is, ha egy újrakiadásról van szó.**

Véletlen vagy sem, nagyon érdekes hogy egy PC Guru számon belül két Nintendo Gamecube-klasszikus újrakiadásáról is regélhetek nektek. A 74. oldalon tanyázó Zelda-játék mellett most egy Tales-epizód is a tesztpadra került, ráadásul a sorozat egyik legközkedveltebb, kultikus része. Nyugaton a Tales of Symphonia 2013-ig a GC-tulajok kiváltsága volt, akkor azonban PS3-ra is megjelent a program. Az pedig egy régi motoros szemével már-már egészen szürreális, hogy immár a Steam is felsorakozik listájában, 13 évvel az eredeti verzió piacra kerülése után. Hiába, mostanság jó dolguk van azoknak a PC-s játékosoknak, akik ismerkednének a műfajjal, vagy épp lubickolni szeretnének a zsáner legjobbjai által nyújtott élvezetekben. Ha ifjú játékos vagy, akkor el sem tudod képzelni, hogy bő 10-15 éve mennyire kiváltságos dolog volt, amikor egy-egy Japánból érkező szerepjáték a konzolos béklyóit levetve megjelent számítógépre is. Az pedig a nedves álmainkban is elképzelhetetlennek számított, hogy az itthon eleve ritkaság számba menő Gamecube-ról érkezzen egy olyan klasszikus, mint a Symphonia. De ez már egy másik történet, egyszer lehet, hogy megér majd egy bővebb irományt ez az időszak, most azonban fókuszáljunk inkább a Symphoniára!

ANGYALOK ÉS DÉMONOK

Képzeljünk el egy Tales-játékot, amely nem egy tizensok epizódos franchise sokadik részeként, hanem egy felfelé kapaszkodó márkanév úttörőjeként jelenik meg! 2003-at írunk, dübörög a PS2-korszak, és szép számban érkeznek a műfaj hasonszőrű címei. A Symphonia ennek az időszaknak a letisztult kompozíciója. De mit is jelent ez? Például azt, hogy a játék szokatlanul gördülékeny és célratörő. Nincs túlbonyolítva az alapszitu, nincs nyögvenyelős oktatómód, nem kell másfél órát várni az első komolyabb labirintusért, hamarjában teljes fordulaton zakatol a sztori, és mégsem érzünk hiányt semmiben. Aztán ahogy peregnek az események, megismerjük a karaktereket, vidám intermezzókon nevetünk, és jó ütemben érkeznek a harcok is. Valahogy más a játék tempója, mint amit a mai JRPG-kben tapasztalunk, ez a ritmikusság pedig üdítően hat, annak ellenére, hogy már-már retró játékról beszélünk. Ami ráadásul nem is könnyű darab! Folyamatosan figyelni kell a tárgyainkat, és menedzselni a felszerelést, valamint a társaink állapotát, ha gond nélkül akarunk haladni.

A sztori egy ifjú kiválasztott hölgyemény és hű kísérőinek sorsát meséli el, akiknek természetesen a világ megváltása és a dolgok rendbetétele a feladatuk. A történet érdekes központi eleme az emberi áldozatvállalás, de persze nem csak ilyen fajsúlyos témák merülnek fel a sztoriban. A Tales-címekre általában jellemző derűs átvezetők, viccesnek szánt közjátékok színesítik

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco
FEJLESZTŐ
Bandai Namco
MŰFAJ
JRPG
MULTI
van

INFO

A Tales of Symphonia eredetileg 2003-ban jelent meg konzolokra, a PC-s változat csak Steamen debütált 2016. február 1-én. Ára 20 euró, azaz kb. 6300 Ft.

A Tales-sorozat egy hosszú ideje létező japán szerepjáték-széria, amelynek egyik legkedveltebb felvonása PC-re is megjelent. És egész jól fest.

PC-N IS ELÉRHETŐ JRPG ALAPVETÉSEK

FINAL FANTASY VII

Az alfa és az omega, a modern JRPG-k ősatyja! Nemcsak a sztorija zseniális, de a karaktereket, az univerzumot, a háttérzenéket és a harcot is annyira eltalálta a Square, hogy kis híján azóta is mindenki a FFVII-faktort keresi, ha JRPG-vel játszik. A mai napig élmény újra elővenni!

GRANDIA II

A Dreamcast-csoda évfordulós újrakiadása tavaly jött ki PC-re, és sok tekintetben hasonlít a Symphoniára. Talán nem olyan mély, mint mondjuk a FF-játékok, de így is remek szórakozás. A sztori során nevetünk és sírunk is, a feszes harcokat pedig évekig emlegetjük majd.

SEPTERRA CORE

Obskúrus érdekesség a F.E.A.R.-féle Monolith csapatától. Nem öregedett túl jól, de a cikkben is említett időszakban úgy kellett a stílus PC-s rajongóinak, mint egy falat kenyér. Egyedi világa, érdekes játékmenete a mai napig tartogat meglepetéseket.

az atmoszférát. A szokásos JRPG-sablonokon túl a harcrendszer gyors, akcióközpontú: a főhőst majdhogynem bunyós címeket idéző szisztémában, valós időben irányítjuk. A társainknak, időkimerevítés mellett, taktikai attitűdöt állíthatunk be, vagy épp varázsolhatunk, tárgyhasználattal segíthetjük a parti többi tagját, és így tovább. A port sem tűnik vészesnek (pedig az – erről a következő bekezdésben bővebben is értekezünk), mert a játék a pasztell jellegű textúráival, animés karaktereivel pofásan fest, pláne, ha hozzátesszük, hogy egy 2003-as megjelenés újrakiadásáról van szó. (Mondjuk a térképen történő mászkálás látványa majdnem PS1-es színvonalú, de minden más nagyon is rendben van!) A muzsikák kellemes dallamokkal, a szinkronszínészek pedig a szokásos animés stílusjegyekkel egészítik ki a látottakat. A rajongók nagy örömére lehet a japán és az angol szinkron között is választani, ezúttal a tesztelő inkább az utóbbira voksolt, a miheztartás (és az érthetőség) végett.

A japán szerepjátékok PC-s özöne örömteli ugyan, de az ilyen igénytelen átiratokat köszönjük, nem kérjük.

TALES OF KÁLVÁRIA

A Tales of Symphonia legnagyobb problémái a portolás trehányságából fakadnak. A japán játékok PC-s átiratainál láttunk már egyet s mást az elmúlt években, de a Symphonia egészen biztosan nyerő lehetne egy vonatkozó citromdíjra. Alap probléma: akárhogy állítjuk a felbontást, a cucc lelke 720p-ben rendereli a háromdimenziós képet, csak a felhasználói felület néhány eleme skálázódik feljebb. Ehhez jön még a lassú képfrissítés: ezt bizony stabil 30-ra korlátozták a fejlesztők. Szerencsére nem kellett sokat várni a megoldásra, ugyanis Durante (tudjátok, az öntevékeny úriember, aki patcheivel az első Dark Souls-kiadást is eléggé gatyába rázta) hamar készített egy foltot (állítólag 14 perc alatt írta meg a javítást), amely többek között ezeket a hibákat is orvosolja. A Durante patch amúgy a cel-shaded látványon is javít, de Kaldaidennek köszönhetően egy másik pakk is érdemes a letöltésre, amivel (elvileg) 120-ig pörgethető a lezárt FPS-számláló. Óriási macera a program VMProtect védelme is, amely szintén stabilitási gondokat okoz.

És ezzel nincs vége a Symphonia-kálváriának, mivel a játék más durva hibákat is tartalmaz. Szerencsére a baromi hosszas képernyőváltásokat (pl. a mentési menübe lépve) már patchelték a készítők, sőt a lokalizációs gondokat is javították. Az alt-tabozás gondja viszont még mindig fennáll – amint az ember kiugrik a játékból, hogy mondjuk csekkolja az asszony üzeneteit a Messengeren, azonnal megakad a Tales ablaka. Röhej, de néha még a Steam felülete is megtréfálja a játékost: egy-egy tized másodpercre át-áttünedezik a játék rétegein. A dolog kiküszöbölhető (lerakjuk tálcára a Steamet), de nem kicsit idegesítő, hogy ilyen botorságokra kell odafigyelnünk, ha zavartalanul szeretnénk játszani. A fórumok a lapzárta előtti órákban is aktívan pörögtek, a fentebb emlegetett két úriembernek köszönhetően pedig napról-napra jobb állapotba kerül a játék, de komolyan, az embernek olyan érzése van, hogy egy Dolphin emulátorral kevesebb vesződés lenne tisztességes formában játszani a Symphoniát, mint hogy a porttal és külsős patchekkel szenvedjen...

Nagyon nehéz tehát a Symphonia PC-s átiratát a jelenlegi állapotában értékelni. Az alapjáték zseniális, mondhatni kötelező darab minden JRPG kedvelőnek! A kontrollert is támogató, grafikailag korrekt változat rendben volna, de a jelenlegi instabil formájában nem ajánlható jó szívvel. Érdemes lehet még pár hetet várni, hogy milyen foltokkal varrják össze a kód rongyos részleteit, aztán ha egyenesbe jött a portolás, úgy időtök engedelmével érdemes lehet lecsapni a játékra.

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2.4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8800GT vagy Radeon HD4830, 7 GB HDD.

Egy csodás JRPG a hőskorból. Szinte szürreális, hogy PC-re is megjelent, de az is szürreális, hogy a kiadónál milyen igénytelenséggel álltak a porthoz.

GRAFIKA:	70%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Remek játékmenet, szórakoztató dialógusok, karakterek, fordulatok, harcok... Egy vérbeli, minőségi JRPG játékról van szó!

KONTRA

Botrányos port, amivel azt hiszem, minden negatívumot el is mondtam.

75%

A mesés grafika mellett animés beütésű átvezetők várnak, pont ahogy egy minőségi JRPG-től reméli az ember. A sztori egyébként humort is tartalmaz.

ŰRTÖRPÖK AKCIÓBAN

WE ARE THE DWARVES

[ÍRTA DZSÉJT] **Három, egymástól gyökeresen eltérő képességekkel bíró, asztronauta törp nekivág a világegyetemnek, hogy új otthonra leljenek népüknek. A We Are The Dwarves ezzel a nem mindennapi felütéssel lök bele minket egy nehéz, de élvezetes kalandba.**

A z indie fejlesztésű We Are The Dwarves sajátos univerzumával tér el a többi kattintgatós, taktikai akciójátéktól. Az alapszitu a következő: a törpök világa haldoklik, úgyhogy elküldik három legkeményebb harcosukat a végtelen világűrbe, hogy kutassák fel a népük egyetlen reményét: az Endless Stone-t. Az űr viszont nem fent, hanem a mélyben van – az egész olyan, mintha csillagközi utazás helyett Verne Utazás a Föld középpontja felé című regényének futurisztikus-fantasy átdolgozásába csöppentünk volna. A tény, hogy három hajótörött asztronauta törpöt irányítunk egy világban, ami barlangokkal, gravitáció nélküli terekkel, ragadozó növényekkel és fantasylényekkel van tele, igen különös hangulatot biztosít a játéknak. És a program biza alaposan kihasználja különlegességét.

TÖRP ÖRDÖGÖK

A játék legfontosabb eleme a három töpörödött törp ördög. Mivel hőseink a lezuhanás miatt szétszóródtak, kezdetben egyedül flangálnak. Elsőként Forcert ismerhetjük meg. Ő kiskorában sok Rambotörpöt nézhetett, mert alapszerszáma egy shotgun, ami akkorát rúg, hogy nemcsak az ellenfelet löki el, de szegény Forcert is. Ráadásul a mordály erejét a Salvo nevű képességgel tovább fokozhatjuk. A Pucherrel nyilakat lőhetünk az ellenségbe, a Bombarddal gránátvetővé avanzsál a puska, a Decoyjal elterelhetjük az őrszemek figyelmét, míg a Force Fielddel pajzsot emelhetünk Forcer és társai köré.

Smashfist hagyományőrzően méretes pörölyöket forgat. A Whirlwinddel a köré sereglett ellenfelek száját kenheti el, míg a Rammal kitörhet a gonoszok gyűrűjéből, komoly sérüléseket okozva nekik. A Controllal fültövön vágja az őrszemeket, akik így nem riaszthatják a társaikat, a Battle Cry nevű sikoltással pedig megrepetheti az útjába kerülőket. Védelemül a Storm Form szolgál, ezzel hősünk bőre kővé válhat. Mindezeken túl Smashfist bír egy egyedi képességgel, a Fireformmal, ami megsokszorozza fizikai erejét.

A trió harmadik tagja Shadow, a sunnyogás mestere, képességei is ehhez igazodnak. A Shadow Backstabbel tőrét gyanútlan ellenfele hátába bökheti. A Powershot és a Heavy Arrows tulajdonképpen ugyanaz, csak az egyik esetben egy, a másikban egyszerre három ellenfelet tud csendben lenyilazni. A Blackscreen füstbombáival láthatatlanná válhat, míg a Shadowshifttel bokorról-bokorra teleportálhatja magát.

A törpicsekek tehát eléggé eltérnek egymástól, így adja magát, hogy más-más játékstílust követelnek meg. Forcerrel inkább a távolsági, zajos hadviselés a menő, Smashfist a közelharcban tud érvényesülni, míg Shadow-val aljas trükkökhöz és elterelésekhez kell folyamodni. Törpjeink képességei amúgy remekül kiegészítik egymást, így ha feláll a trió, igen hatékonnyá válnak. Ilyenkor érdemes rátenyerelni a pause-gombra, majd kiadni mindhárom törpnek a maga feladatát, aztán már csak hátra kell dőlni, és megnézni, ahogy a dream team olajozott hadigépként eliminálja az ellenséget. Egyetlen dolgot érdemes még így is kerülni: a nyílt harcot. Törpjeink ugyanis igen gyorsan halnak.

A FÉNYES PÁNCÉL JÓ PÁNCÉL

Ha nyílt konfrontációba keveredünk, és nincs a közelben egy életadó Stone of Life, akkor pikk-pakk Hullatörp lesz

ADATOK

KIADÓ
Whale Rock Games

FEJLESZTŐ
Whale Rock Games

MŰFAJ
cRPG

MULTI
nincs

INFO

A Wa Are The Dwarves 2016. február 26-án jelent meg. A Steamen 14,99 euróba (kb. 4500 Ft) kerül.

A We Are The Dwarvest látva teljesen új értelmet nyer a híres idézet, miszerint: „A fiúk a bányában dolgoznak!”... habár a gyakás is munka.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÖKDÖSŐDJ!

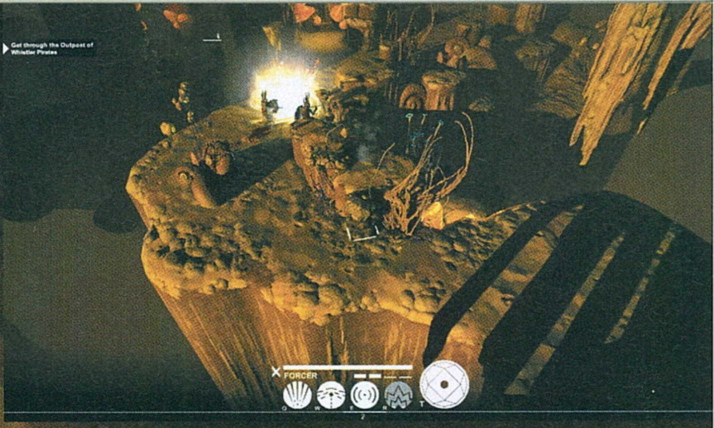
Forcer puskája annyit ér a csatában, mint nyílzáporban az imádság. Na, jó, annál többet, de távolról sincs annyira pusztító ereje, mint ahogy azt egy törp shotguntól elvárnánk. Viszont jó nagyot lök, mind a törpön, mind az ellenségen. Használd ki ezt a képességet, mert egyetlen lövéssel két-három ellenféltől is megszabadulhatsz, ami kapóra jön, ha rád szakad egy fél hadsereg.

SZÁLLJ A MAGASBA!

Az alrendszerek közül először mindenképpen a Gravity Loopot állítsd helyre, és próbáld meg mindig feltöltve, használatra készen tartani. Ugyanis elég könnyű a harcok során leszédülni a sziklaperemről, főleg Forcerrel, de a többieket is letaszíthatják a mélybe a nagyobb ellenfelek. És inkább bosszankodj az Energy Ore-ok miatt, minthogy újra kelljen játszanod egy nehezebb pályaszakaszt!

ÉLETGÖMB

Ha módodban áll, különösen, ha sokszoros túlerővel nézel szembe, vonulj vissza a The Stone of Life-okhoz! Ezek az életadó, fényes gömbök a csata kellős közepén is újra és újra felöltik az életedet, ami nagyon nagy áldás a túlerővel szemben. Csak előtte valamelyik képességgel zavard el a hatóköréből az ellenfeleket, mert biza az ő életüket is visszatölti a gömböc, ezzel végtelen harcot eredményezve.



„Erre menjünk, Gimli tuti itt rejtette el azt a frányа kincset! Még, hogy Mória, Balrog, meg tudom is én, bah!" - mondta Morgó Hófehérkének.

belőlük. Az egyetlen reményünk tehát, ha kihasználjuk a hőseink páncéljában rejlő képességeket. A pályákon háromféle drágakővel tudjuk fejleszteni a törpöket. Az Energy Ore a sérült páncélrétegek helyreállítására és az alrendszerek feltöltésére szolgál. A Star Crusttal az elpusztult rétegeket állíthatjuk vissza, míg a Dwarven Stone az űrruha képességeinek fejlesztésére használható.

A játék során érdemes felkutatni az összes drágakövet, mert a páncélrétegek gyorsan amortizálódnak, és ha végleg leválnak, a lámpa kivételével a hozzájuk csatolt alrendszerek is lekapcsolnak. Ezek közül a legértékesebb az életünket visszatöltő Life Support System, ami csak akkor működik, ha mind a négy réteg a helyén van. A Defibrillatorral elesett bajtársainkba lehelhetünk lelket, a két rétegnél üzemelő Gravity Loop pedig visszarepíti törpjeinket a pályára, ha leesnének a

ÉRTÉKELÉS

DZSEJT

GÉPIGÉNY

2 magos, 3 GHz-es CPU, 4 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 10 GB HDD.

Páratlan hangulat, ügyesen felépített pályák és három különböző játékstílust követelő törp biztosítja, hogy hosszú órákig ne und meg ezt a játékot.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Hangulatos, ötletesek a pályák, és minden téren rendkívül változatos a játékmenet.

KONTRA

A gyors elhalálozás frusztrálóvá válhat, a gyatra MI egy idő után kiöli belőle a kihívást.

83%

mélybe – utóbbi kettőt minden használat után újra kell tölteni. Ami a fejlesztéseket illeti, itt nincs túl sok cicoma, a mentési helyként is szolgáló Rune Stone-oknál léphetünk be a karakterlapra, ahol a fent felsorolt képességeket tupírozhatjuk fel a szokásos erősebb, gyorsabb, kitartóbb mezsgye mentén. Talán írnom sem kell, hogy a program nem méri tonnaszámra a Dwarven Stone-okat, tehát érdemes átgondolni, mire költjük el azokat.

A MÉLYSÉG TITKA

Pályák tekintetében legfeljebb a színekre lehet panasz, merthogy a legtöbb terület a barna és a kék árnyalataiban úszkál. Mire megunnánk a hegyvidékes tájat, máris egy barlangban takarítjuk a kártevőket. De az igazi móka az, amikor olyan területre kerülünk, ahol mondjuk nincs gravitáció és a puskánk elsütésével közlekedhetünk. Ráadásul a térképeken mindig van valami, ami hátráltathat: feneketlen szakadékok, ragacsos lápok, instant halált okozó feketelyukak. Nem egy barátságos világ, na. Az ellenfelek terén sem lesz okunk panaszkodni az egyhangúság miatt. A lándzsát dobáló halászokon és a brutális trollokon túl vannak különféle rovarok, ugráló növényszerű izék, a homok alól előbukkanó lények, szóval lesz mit lelőni, leütni, leszúrni. Ráadásul sok esetben a környezet is

ellenséges, hála a robbanó, savat köpő, zajt csapó vagy lesből támadó flórának.

Viszont az MI miatt megszólhatjuk a játékot. Bár a program külön jelzi, hogy ellenfeleink hallanak és látnak, a gyakorlatban ez eléggé faramucin működik. Néha azt sem hallják meg, ha két méterre tőlük elsütjük a shotgunt, máskor meg a sziklafal mögött is kiszúrják a törpöt. Utóbbi esetben az MI csak egyetlen taktikát követ: sok lúd disznót győz. Úgyhogy odacsődül a környék összes ellenfele, s egyenes vonalú, egyenletes mozgással megpróbálnak a közelünkbe férkőzni. Hosszú távon ez sajnos kiöli a kihívást a játékból.

A törpék élete sem csak játék és mese, pláne nem akkor, amikor egy új anyabolygó felkutatása a tét.

Tulajdonképpen csak az MI-t tudnám igazán felróni a We Are The Dwarvesnak. Ha a nehézség nemcsak a könnyű elhalálozásból fakadna, hanem okosabb ellenfeleket is kapnánk mellé, egy nagyszerű taktikai akciójáték elé ülhetnénk le, páratlan hangulattal, három, egymást már-már mesteri szinten kiegészítő hőssel. A gyatra MI miatt viszont a játék csak addig tartogat kihívásokat, amíg a törpök egyedül akcióznak, ekkor az egyéni képességek még korlátokat állítanak. Ám ha a csapat összeáll, már a gyors elhalálozás sem nehezíti a játékot. Persze a remek atmoszféra és az ötletes pályák még így is elviszik hátukon a programot.

MENTS!

A pályák nem túl nagyok, könnyű visszacaplatni a mentési pontokként szolgáló Rune Stone-okhoz, sőt ezekből olykor kettő is lehet egy szinten. Minden nagyobb akció, életvisszatöltés, drágakő megszerzése, szóval lényegében minden tevékenységünk után érdemes menteni. A törpök igen könnyen elhullnak, vannak olyan pályák, amiken ehhez elég ütközni a fallal. Úgyhogy ments, ments és ments!

ELLENSÉGES KÖRNYEZET

Sok pályán vannak veszélyes elemek, és nem csak a szörnyekre gondolok. Gázt eregető vagy felrobbanó növények, barlangokból előugró bogárkirálynő, föld alól előtörő húsevő virág, fekete lyuk, ilyesmik. Ezeket gondosan kerüld, némelyik akár instant halált is okozhat! Viszont ügyes manőverezéssel vagy lövéssel az ellenségek ellen fordíthatod ezeket a kellemetlen pályaelemeket.

TOJÁSRÁNTOTTA

A rovartojásokban az a rossz, hogyha egynek is a közelébe kerülsz – vagy belelősz –, akkor a környéken az összes kikel, így igen hamar nagy túlerővel nézhetsz szembe. Szóval jobb még azelőtt elpusztítani őket, hogy kikelnének. Vagy, mivel a játékban mindenki mindenkinek farkasa, így akár rá is uszíthatod a frissen született bogarakat a többi ellenfélre, csak ilyenkor maradj észrevétlen.

SUNNYOGJ!

Bár Forcer és Smashfist lopakodási képességeit egy tank is túlszárnyalja, nem csak Shadow-val érdemes bokrok alatt vagy sziklák mögött meglapulni. Amíg nem egyesülnek a törpök, addig harcba inkább csak akkor keveredjünk, ha máshogy nem tudunk továbbjutni, esetleg egy értékes drágakő közelében gyűltek össze a rosszarcúak. Mert a törpök tényleg nagyon-nagyon könnyen halnak.

ZELDA-JUBILEUM

THE LEGEND OF ZELDA
TWILIGHT PRINCESS HD

[ÍRTA **MCMACKO**]

HA FELÚJÍTÁSRA VÁRÓ CÍMEKRŐL VAN SZÓ, VAN MIBŐL VÁLOGATNIA A NINTENDÓNAK. A KAZALNYI KLASSZIKUSBÓL MOST ÉPP A TWILIGHT PRINCESS KERÜLT A RESTAURÁTOROK KEZE ALÁ, MI PEDIG NAGY LELKESEDÉSSEL ÜDVÖZÖLHETJÜK KÖREINKBEN AZ EGYIK LEGJOBB NAGYGÉPES ZELDÁT, HD FORMÁBAN!

Link akár farkasbőrbe is bújhat a Twilight Princessben, és bár a felbontás immár Full HD, szőrszálakat azért ne várjuk a játéktól.

A Zelda-sorozat minden kétséget kizáróan a „Jók között is Legjobbak" elit társaságában trónol, de ez nem is csoda, hiszen részről-részre kiemelkedő minőséget szállítanak a japán fejlesztők. A Twilight Princess még a Gamecube platformra készült, de megjelenésekor Wii-re is portolták. A játék tízedik szülinapjára ugrott még egy generációt: a Wii volt, de itt jött be a képbe először a Wii „kaszabolós" irányítása is. Ez a mai napig megosztja a rajongókat.

HD-RE HANGOLVA

Kézenfekvő jubileum mellé kézenfekvő ajándék a program újrakiadása, amely az erősebb Wii U képességeihez igazodik. A legszembetűnőbb változás a Full HD felbontásig tornászott látvány, amely a stabil 30 fps-es képfrissítéssel párosulva, az egyenletesség érzésével kényezteti a szemünket. A felújítást végző Tantalus ügyelt a részletekre: minden textúrát átrajzoltak magasabb felbontásba, így a legapróbb tereptárgyak is éles látványt nyújtanak. Az átszabott bevilágítás hatásosabb látképet nyújt, de sajnos a terep geometriája csak minimálisan javult, ami miatt túlságosan is szembeötlő a szép emlékű helyszínek darabossága.

A valaha kiadott legsötétebb Zelda-játék végre HD-ben pompázik, és meg kell hagyni, ma is remek szórakozás.

U-tulajok örömkönnyek között élhetik újra a klasszikus kalandot.

FARKASVAKSÁG

A Twilight Princesst anno óriási várakozás övezte, révén a nagy horderejű Ocarina, majd az ezt követő, rajzfilmes Wind Waker után végre ismét „komoly" stílusú Zeldával játszhattak a rajongók. A sztori sötét tónusokkal keverte a szokásos atmoszférát, Link pedig egy misztikus farkas formáját is magára öltötte, hogy a Twilight Realm éjfekete dimenziójában teremtsen rendet. A sötétség-világosság tematikája természetesen nemcsak a hangulatra, hanem a játékmenetre is hatással

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo, Tantalus

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Az egyik legepikusabb, legnehezebb Zelda-kaland, mely nem csak szép emlékeket idéz, de a mai napig tisztességes szórakozást biztosít!

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Korrektül fest 1080p-n, jópofa áramvonalasításokat végeztek rajta, és az Amiiboidat is felismeri. Az alapjáték eleve zseniális.

KONTRA

Néhány helyen ráfért volna még némi okosítás (muzsikák, terep cizellálása stb...).

85%

A tesztelő megdöbbenten konstatálta, hogy mennyire más volt az animációk színvonala tíz évvel ezelőtt – nyilván ehhez sem igazán nyúltak a felújítók. További szívfájdalom, hogy a zenekari felvételeken is spóroltak, minden muzsika maradt MIDI formátumú. Látszik hát azért, hogy a Twilight Princess alapvetően mégiscsak két generációval korábbi darab.

Szerencsére a játékmeneten nem sok helyen érezhető az idő vasfoga, a táblairányító pedig áramvonalasít egy-két apróságon. A Hero-mód visszahozza a Wii-s tükörkép-világot, és a program nehézségén is dob egy nagyot. Emlékeztek még a Poe-kra? A készítők kicsit könnyítettek ezen a mellékszálon, a Ghost lámpással könnyebb rátalálni a szellemekre, és a hasonlóan macerás Tears of Light gyűjtögetést is visszább fogták, a tépkedéstől rettegő hajszálaink nagy-nagy örömére. A mozgásérzékelést viszont tényleg elfelejthetnék már; szerencsére csak a célzáshoz kell használnunk a táblába épített giroszkópot, akinek pedig ez is sok lesz, az előveheti a Pro kontrollert. Amiibo-támogatás is van: az új Wolf Link figura egy eddig nem látott mini-dungeont (The Cave of Shadows) nyit meg, a korábbi Zelda témájú szobrocskákkal azonnali bónuszokat (pl. tegez újratöltés) intézhetünk hősünknek.

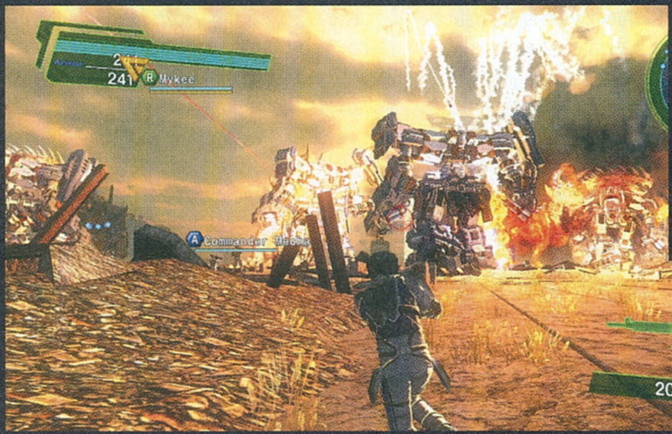
Bár a Wind Waker stílusa talán időtállóbb módon tűrte a homokóra pergését, azért a Twilight Princess HD kiadása sem hagy bennünk mély tüskéket. Még mindig az egyik legmasszívabb, legkomolyabb Zeldáról van szó, aminek 2016-os változata főleg az öreg motorosoknak szól. Újoncként inkább a Wind Wakerrel, vagy a 3DS-es Ocarinával ismerkedj! Profiként viszont keresve sem találnál jobb alkalmat megünnepelni ezt a tízéves műremeket.

A Gyűrűk Ura farkaslovasai óta tudjuk, hogy mindenféle veszedelmes állatok hátán közlekedni nem egy életbiztosítás. Ők is megtanulják...

ROVARIRTÁST VÁLLALOK!

Earth Defense Force 4.1
The Shadow of New Despair

[ÍRTA BÖJTI] Az 1997-es Csillagközi invázió óta tudjuk, hogy űrrovarokat pusztítani rendkívül jó mulatság, ha nem testközelből éljük meg. Az Armorines: Project S.W.A.R.M. és a Helldivers mellett az Earth Defense Force az a játék, ami kifejezetten erre épít, ráadásul nem is először.



A lassan 10 esztendeje futó EDF-széria külső nézetes akciójátékként az idegen lényeket és a változatos lőfegyvereket állítja a középpontba. A radioaktivitásból eredő félelmekből táplálkozva rengeteg filmalkotás született az ötvenes években, ebben a zsánerben pedig tesztünk alanya az amerikai és japán klasszikusokhoz egyaránt nyúl. Óriási hangyák (Them!), hatalmasra nőtt pókok (Tarantula), felhőkarcolók méreteivel vetekedő hüllők (Godzilla és egyéb Kaiju-mozik) – mindezt egy helyen, egyetlen látványos küzdelemben kapjuk meg.

INVÁZIÓ

Amit fontos leszögezni: a 4.1-es jelzés nem tényleges folytatást takar. A New Despair ugyanis a 2014-es EDF 2025 polírozott, feltuningolt változata. Azonban erre az újrahasznosításra ezúttal talán tényleg szükség volt, elvégre a korábbi, PS3-as és X360-as verzió rengeteg helyzetben már-már diavetítéssé lassult, miközben a játék egyik legfontosabb eleme, hogy brutális mennyiségű ellenfelet megmozgató akciókban veszünk részt.

Nincs komoly sztori, nincs mély karakterbemutatás, csak az űrlények vannak és mi. A gyors, normál katonán felül repkedős és begyes Wing Divert, hatalmas járműveket behívni képes supportot, vagy éppen gépágyúkkal, rakétavetőkkel és pajzsokkal felszerelt tankjellegű kasztot választhatunk. A nagy csatákban elhulló rovarok után maradó ládákat felszedve új fegyvereket kapunk, erősebb lesz a páncélzatunk, emiatt pedig a farmolás az elsődleges célunk – már ha a közel száz missziót teljesíteni szeretnénk, akár a legnehezebb fokozaton is.

Erre egyébként egyedül, osztott képernyős offline módban ketten, online pedig akár négyen is lehetőségünk van. Utóbbi esetén előre tárolt, rövid vezényszavakat és jelmondatokat kiabálhatunk a csatamezőn a tapipad segítségével, katonai indulót énekelhetünk, szóval megvan a varázsa az egész haddelhaddnak. Kifejezetten szórakoztató, amikor 50 óriási hangya szaladgál körülöttünk, hatalmas pókok ugrálnak felénk, a fejünk felett anyahajók röpködnek, a házak összedőlnek, mi pedig a csapatunkkal együtt „EDF!"-et ordítunk, lövünk és robbantunk – mindent, amit csak lehet.

FEJLŐDÉS ÉS ÉLMÉNY

Maga az EDF-élmény mindenképpen fejlődött (ennek korábbi változatába már PC-n is belekóstolhattunk a 2011-es Insect Armageddon jóvoltából), ez pedig leginkább a képfrissítés és felbontás párosánál észrevehető. Persze, a sorozat soha nem alkalmazkodik az aktuális elvárásokhoz, le van maradva a kor igényeitől. A hangsúly azon van, hogy 50-100 karakter nyugodtan harcolhasson, repkedhessen és lövöldözhessen a képernyőn. Ez pedig megvan, sőt sokkal stabilabban kapjuk meg mindezt, mint eddig bármikor. Az EDF 2025-höz képest gyors a látvány (néha azért beszaggat), ehhez pedig minimum 15 óra jár a szimpla végigjátszás során. Ám aki megveszi a programot, az biztosan többet fog belerakni, mert... szimplán őrületesen élvezetes.

Más kérdés, hogy az EDF rétegjáték. Nagyon az. Eszméletlenül szórakoztató, de aki megveszi, már tudja, mit kap cserébe. Ehhez mérten pedig eleve magas az ára, hiszen sokkal könnyebben lehetne rovarvadászatra csalogatni a laikusokat is egy barátságosabb összeg mellett. Az viszont már elég illúzióromboló, amikor a rajongókról közel húsz Mátyást legombolnak, emellett a Store-ban feltűnnek a plusz missziócsomagok 3000, extra fegyverek 300 forintokért. Nem lehetett volna mindezt belepakolni az alapjátékba? Ha már újrakiadásról és rétegjátékról beszélünk. Egyébként jó móka, csak technikailag van elmaradva, emellett kicsit sokat is kérnek érte. Lehet, érdemesebb várni egy jó kis leárazásig.

> Óriási hangyák, hatalmas pókok... az utolsó EDF felújított változata szinte mindent megad a rajongóknak. De csak szinte.

ADATOK

KIADÓ **PQube LTD**
FEJLESZTŐ **Sandlot**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Technikailag nem éppen naprakész alkotás, de ezt senki nem is várja el a rovarinváziótól, ami az önfeledt pusztításról, lootolásról és karakterfejlesztésről szól.

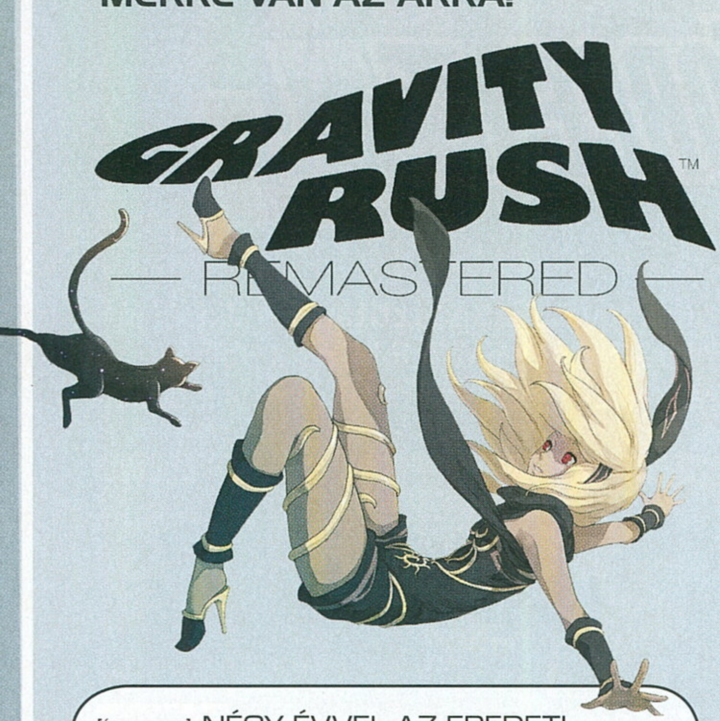
GRAFIKA	65%
HANG	65%
JÁTÉKÉLMÉNY	80%

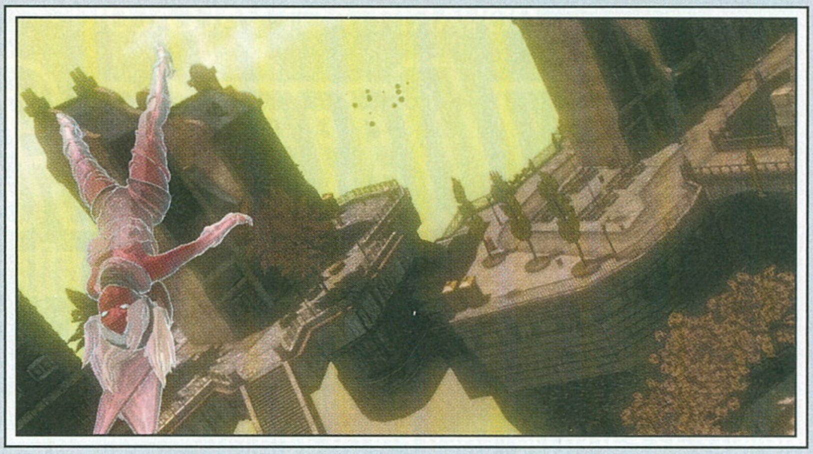
PRO
1080p és mellé viszonylag állandó képfrissítés, harci járművek, rengeteg fajta és erősségű fegyver, négy karakter, online co-op, mi kellhet még?

KONTRA
Esetleg korszerűbb megvalósítás, végig stabil képfrissítés és emellett a plusz fizetős tartalmak elhagyása, ha már egyszer 19 490 forint az alapjáték.

73%

MERRE VAN AZ ARRA?





[ÍRTA BATE] NÉGY ÉVVEL AZ EREDETI PREMIERT KÖVETŐEN PLAYSTATION 4-RE IS MEGÉRKEZETT AZ EGYEDI JÁTÉKAIRÓL ISMERT JAPAN STUDIOS KICSIT EGYSZERŰ, DE MÉGIS KIFEJEZETTEN HANGULATOS AKCIÓ-PLATFORMERE, A GRAVITY RUSH, AMIT A KÉZIKONZOL UTÁN A SONY LEGÚJABB MASINÁJÁN IS LETESZTELTÜNK.

A Gravity Rush Remastered megjelenését nem feltétlenül az utóbbi években egyre divatosabbá váló újrakiadási hullám ihlette, sokkal inkább egy jól felépített marketingstratégia része. Idén érkezik ugyanis a PlayStation 4-exkluzív második rész (lásd a szövegdobozt!), aminek biztos nem árt, ha azok is megismerik a bűbájos Kat első kalandját, akik annak idején nem invesztáltak be a forradalminak kikiáltott Vitára.

Ilyen játékosból ráadásul rengeteg van, hiszen ma már pontosan tudjuk, hogy a Sony újgenerációs kézikütyüje nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a Gravity Rush mind a mai napig a Vita kínálatának egyik legegyedibb darabja, akkor rögtön világossá válik, hogy mind a fejlesztő Japan Studiosnak, mind a játékot finanszírozó Sonynak az az érdeke, hogy a program évekkel a megjelenés után is benne legyen a köztudatban, új rajongókat szerezzen, illetve termeljen némi extra bevételt.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Japan Studio / Bluepoint Games

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

INFO

A Gravity Rush Remastered február 5-én jelent meg PS4-re. A játék ára a PS Store-ban 9000 forint körül mozog.

VEGYÜK ÁT ÚJRA

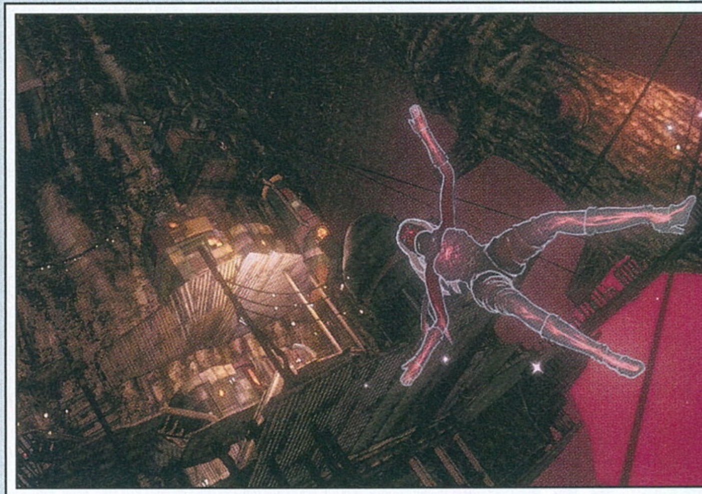
Mielőtt belevágnánk az újrakiadás részleteinek taglalásába, gyorsan vegyük át, hogy mi fán terem a Gravity Rush! Műfaját tekintve egy külső nézetes akció-platformerről beszélünk, amiben az amnéziás, de különleges képességekkel rendelkező Katet irányítjuk, méghozzá egy méretes, jobbára szabadon bejárható környezetben. Célunk az identitásunk visszaszerzése, illetve a Hekseville nevű városkában uralkodó kaotikus állapotok megszüntetése.

A címben nem véletlenül szerepel a gravity szó, hiszen szőke főhősnőnk különleges képessége, hogy egyetlen gombnyomásra képes elszakadni a gravitációtól, és ezt követően a kamera forgatásával és a gravity shift névre hallgató tulajdonság bevetésével oda irányítjuk, ahová csak szeretnénk, legyen az vízszintes vagy függőleges felület. A tömegvonzás manipulálásával ráadásul nem csak közlekedni, de harcolni is lehet, sőt kell, hiszen a kalandunk során számolatlan fura lény várja, hogy szétpofozzuk őket.

A játék fejlesztése még 2008-ban kezdődött, a játékmenet később lett „lebutítva" Vitára, ennek okán a harcrendszer nem túl bonyolult (főleg a messziről becsapódós támadásokra épít), viszont cserébe adott a folyamatos fejlődés lehetősége, így az idővel

A gravitáció nem csak Széles Gábor szerint kapcsolható ki, de bizony hősünk is azon az állásponton van, hogy néha módosítani kell a törvényt.

A Gravity Rush irányítási metódusa talán kicsit hosszabb tanulószakaszt követel a legtöbb akciójátéknál, de szerencsére megéri türelmesnek lenni.



kissé monotonná váló küzdelmeket legalább újabb és újabb speckókkal tudjuk picit cifrábbá tenni.

NAGYBAN SEM HAGY CSERBEN

A Gravity Rush annak idején pofás, képregényszerű cel-shading látványvilággal érkezett a Vitára, és ez a dizájneri döntés négy évvel később is meghálálta magát, hiszen az 1080p-re felhúzott grafika ennek köszönhetően még 2016-ban sem néz ki rosszul. Persze ez nem a Far Cry Primal, egy percre sem szabad elfelejteni, hogy egy kézikonzolos játék lett átültetve PlayStation 4-re. A hajunkat nem fogja leszakítani a grafika, de fanyalogni sincs okunk miatta. Már csak azért sem, mert a Gravity Rush látványvilága összességében teljesen egyedi, magán hordozza a keletről érkező játékok sajátosságait, kifejezetten üdítő a túlzott realizmusra törekvő programok tengerében.

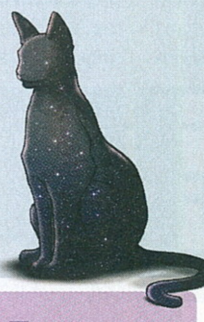
Nem sok olyan újrakiadás létezik, aminek értelme is van, de ebben az esetben egy igen ritka kivétellel van dolgunk.

Amiért kicsit nyafogni lehet, az az irányítás. A játék ezen része már az alapverzióban sem volt tökéletes, és ami ott megzavarta az embert, az jelen van a nagygépes változatban is. A szabadon lebegő Kat és a kamera együttes kezelése néha össze tudja kavarni az embert, pláne ha a sima „repülésnél” gyorsabb reflexeket igénylő harcra kerül a sor. Szerencsére a helyzet nem reménytelen, csak a tanulási és a megszokási folyamat hosszabb kicsit, mint más akciójátékok esetében.

Habár a grafikát alapvetően dicséret illeti, a körítés egy része felett azért elszaladt az idő: a cselekményt feliratok és képregénypanelek formájában kommunikálja felénk a játék. Ez Vitán még érdekesnek hatott, a kanapén ülve viszont egy idő után kicsit idegesítő, hogy folyamatos gombnyomkodással tudjuk „előre gördíteni” a küldetések felvételekor elénk kerülő beszélgetős részeket. Ugyanakkor a hanganyag továbbra is nagyon rendben van, a japán alkotók nem csak a látvány, de a dallamok terén is kifejezetten egyedit alkottak, a Gravity Rush zenéje önmagában is simán megállja a helyét.

MÉG MINDIG MŰKÖDIK

Ahogy azt már az eredeti tesztünkben is megjegyeztük, az amnéziás, emlékei után kutató főhős nem túl eredeti ötlet, de ezen viszonylag gyorsan túl lehet lendülni. Bár a harcrendszer tényleg nem túl változatos, szerencsére a ránk váró világ atmoszférája, a bejárható város helyszínei, az asztrálsík és a rengeteg tennivaló azért kárpótol a játékmechanika viszonylagos egyszerűségéért.



ÉRTÉKELÉS

Végre egy értelmes és normális port, ami egy arra érdemes játékot ismertet meg a PlayStation Vitáénál jóval szélesebb közönséggel.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A port jól sikerült, a játék eredetijét pedig már négy évvel ezelőtt is nagyon szerettük.

KONTRA

Ami problémás volt az alapverzióban, az bizony PS4-en sem tökéletes.

80%

Külön öröm továbbá, hogy a Remastered tartalmazza a Vitán extra tartalomként kiadott csomagokat is, így tényleg rengeteg küldetés, kihívás és gyűjtögethető cucc várja, hogy foglalkozzunk velük. Ha valaki szeret elmerülni a különféle extrák levadászásában, és a fő szál mellett szívesen koncentrál a mellékes tartalmakra is, az biztos, hogy jó pár kellemes órát el fog tölteni a Gravity Rush-sal. A történet az elején egy kicsit ugyan zagyva, és néhány órányi játék után könnyen hihetjük azt, hogy már mindent láttunk, de ha fel is ütné a fejét az unalom, érdemes kitartani, ugyanis nagyjából a játék felénél jön egy erős váltás, beindul az úthenger, ami aztán egészen a parádés fináléig nem ereszti az embert.

KUDOS!

A magam részéről sosem voltam az újrakiadások híve, legtöbbször csak a rajongók újbóli lehúzását láttam a sokszor kifejezetten pocsék portokban, de a Gravity Rush Remasteredet látva azért kénytelen vagyok elismerni, hogy olykor van értelme egy játék „életben tartásának”. A Japan Studios egyedi ötleteket felvonultató, kifejezetten hangulatos munkáját kár lett volna meghagyni csak Vitára, és bár az átirat nem lett tökéletes, a PS4-es verzióért felelős Bluepoint Gamest így is dicséret illeti.

A játékért valamivel több mint 9000 forintot kell kicsengetni a PlayStation Store-ban (egy következő nagy akciónál lesz ez olcsóbb is), de ezt a pénzt bőven megéri a Gravity Rush, ráadásul az újbóli találkozás után már a második részre is nagyon kíváncsi vagyok. Bízom benne, hogy az alkotók megtartják a működő elemeket, és megajándékoznak minket egy valamivel kézre állóbb irányítással, plusz a mostaninál változatosabb, vadabb és látványosabb harcrendszerrel. Még idén kiderül, hogy valóra válnak-e a kívánságaim...

FOLYT. KÖV.

Ahogy azt a cikkünkben is említettük, a Gravity Rush folytatást kap, méghozzá a roppant elmés című Gravity Rush 2 képében. A játék sztorija közvetlenül az első rész eseményei után veszi majd fel a fonalat, és az összes abban látott fontosabb szereplő vissza fog térni a második etapra. Játékmenet terén a gravitációs képességek repertoárjának bővítése a legnagyobb újdonság: az alapjátékban látott mozgáskultúrán túl kapunk egy Jupiternek nevezett, Kat testsúlyát megnövelő funkciót, illetve egy Lunar nevű módot, amely a nevéhez méltón csökkenti a szereplő körüli gravitációt, és így magasabb ugrásokat tesz lehetővé. A játék PS4-re jelenik meg valamikor még idén, szóval érdemes kitolni az első részt, hogy fel legyetek készülve a hosszabb, nagyobb, vágatlan folytatásra.

A MINECRAFT MÚLTJA ÉS JÖVŐJE

MILLIÁRDOS KOCKAGYÁR

[IRTA WILSON] **Gazdát cserélt franchise, kiugrott alkotó, mozgolódás Hollywoodban és iskolai invázió: nem mondható éppen eseménytelennek az élet a Minecraft háza táján, hiszen azóta meglehetősen sok minden történt a svéd csodával, hogy a Microsoft rátette a kezét.**

„Valaki nem akarja kivásárolni a részesedésem a Mojangból, hogy végre továbbléphessek?" – minden ezzel a rövid, és meglehetősen egyértelmű üzenettel kezdődött 2014. június 16-án, a napon, amikor Markus Persson (alias Notch) úgy döntött, elég. Volt oka rá: Persson a Minecraft megálmodójaként mindig is szivacsként kellett, hogy magába szívja a rajongói, vásárlói visszajelzéseket – az istenítéseket, a rácsodálkozást, az értetlenkedést, és mivel az internetről van szó, a nyers, hígítatlan gyűlöletet. Utálták azért, mert a játéka furán néz ki; mert nem volt próbaváltozat belőle; mert lassan készültek a frissítések és az új funkciók; vagy szimplán csak úgy, heccből. És ha az ember éveken át ezt kapja a nyakába, minden egyes nap, nos, akkor előbb vagy utóbb betelik a pohár, és az illető feladja.

A Minecraft már a megszületésekor is amolyan csodagyereknek számított, hisz gyakorlatilag „feltalálta" a népszerű korai hozzáférést.

DOLLÁRBA FOJTOTT BÁNAT

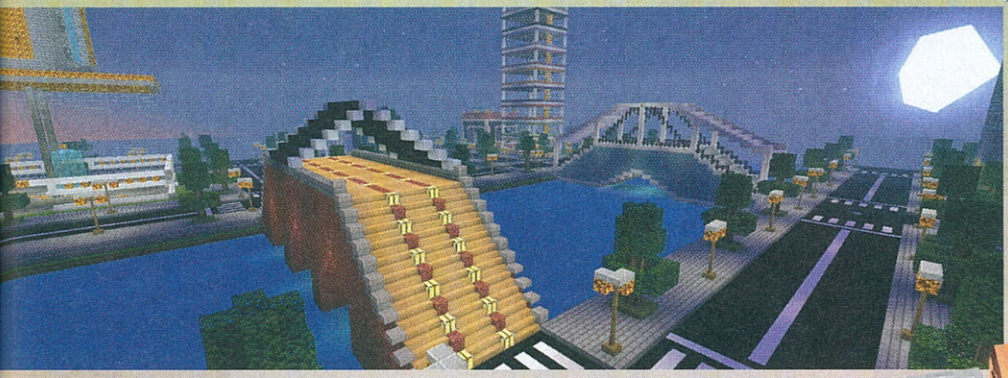
Vagy ha Markus Perssonról és a Minecraftről van szó, akkor úgy dönt, hogy fenébe az elvekkel, a pénz ennél többet jelent – és ha valamiben, hát a Minecraftben volt és van is pénz. Nem is kevés. Hogy mennyi? Arról beszéljenek a számok: a Minecraft 2011. november 18-án, vagyis 4,5 éve jelent meg – ez idő alatt 20 millió PC-s változatot (ez minden idők legjobban fogyó PC-s játéka), 20 millió xboxosat, 30 millió mobilosat adtak el belőle; 2011-ben megszületett a MineCon, a játék hivatalos expója, amit minden évben más városban és néha más kontinensen rendeznek meg; megjelent közel egy tucatnyi hivatalos LEGO-változat, amiből annyi fogyott, hogy a gyár képtelen volt tartani az ütemet a rendelésekkel; eladták a megfilmesítési jogokat; létrehoztak egy olyan merchandise-hálót, amely annyi pólót, bögrét, kirakóst, könyvet, párnát és ezer más cuccot okádott ki magából, hogy mára egy stabil, folyamatosan dollármilliókat termelő üzletággá vált. Vagyis a Minecraft elérte azt, amit a videojáték-ipar rövid története során csak nagyon keveseknek sikerült: kulturális ikonná vált.

Elég csak betérni bármelyik szabadon választott hazai videojáték-szaküzletbe, sőt akár egy könyvesboltba, és pár lépést követően szinte biztosan bele lehet futni valami minecraftes dologba: útmutató könyvbe, kulcstartóba, műanyag figurába vagy épp a rengeteg elérhető konzolos változat valamelyikébe. A Minecraft át tudott lendülni egy annyira magasra tett lécen, amire az elmúlt tíz évben az Angry Birdsön kívül a világon senki és semmi nem volt képes. Akadtak persze kiugró sikerek – mondjuk a Candy Crush Saga – de ezek egyike sem rendelkezett olyan ikonikus figurával vagy elemmel, amellyel más médiumokban is lehetett volna érvényesülni. A Minecraftnek ilyenből azonban millió és egy van: a creeper szó hallatán már nem ballonkabátos urakra szokás gondolni, és a „pixelgrafika" mint kifejezés is a Minecrafttel került be a köztudatba, legalábbis annak becsmérlő formájában.

REDMONDI HŐSÖK

Ez pedig megmagyarázza azt a teljesen váratlan, minden előjel nélküli üzletet, amely Notch tweetje után, 2014 szeptemberében köttetett

A balra olvasható tweet indította el azt a lavinát, aminek végén Notch egy valódi milliárdos lett. Övé többek között Los Angeles legdrágább háza…



A Minecraft nemcsak egy videojáték, hanem egyszerűsített tervezőszoftver, amely segíthet a gyerekeknek beletanulni az informatika alapjaiba.

meg: a Microsoft 2,5 milliárd dollárért (705 milliárd forint) felvásárolta a teljes Mojang-birodalmat, beleértve a stúdiót, és annak tulajdonképpeni egyetlen játékát, a Minecraftet, illetve minden ahhoz kötődő jogot. A számtalan különféle platformon futó változatokat, a merchandise-termékeket, és ez felkavarta az olyan, az átlagjátékos perifériáján túleső állóvizet is, mint a milliárdokat nem termelő, de a franchise és a videojáték-ipar népszerűsítésében, illetve fejlesztésében komoly szerepet játszó edukációs segédeszközöké.

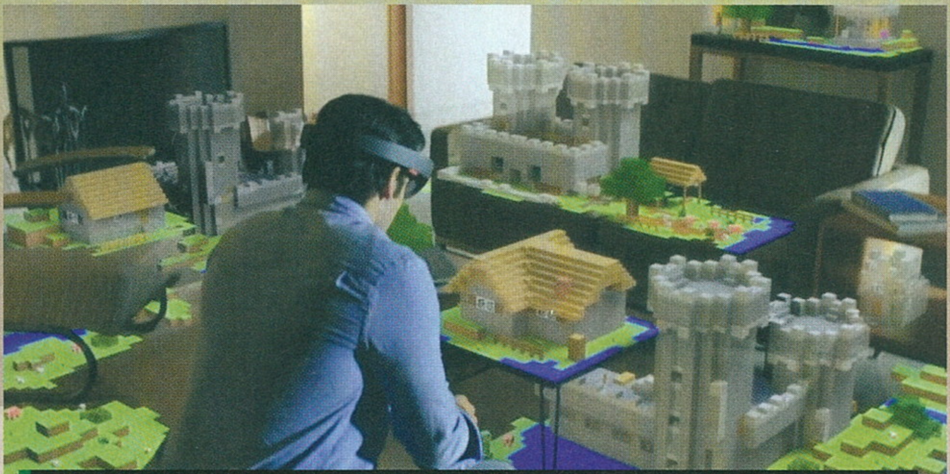
A Minecraft és az oktatás világa egyáltalán nem idegen egymásnak: 2011-ben egy másodikosokat oktató New York-i tanár, egy bizonyos Joel Levin azzal került be a sajtóba, hogy behozta a Minecraftet az osztálytermekbe, a fiatal nebulók együttműködési hajlamának erősítésére / kialakítására fordítva, hiszen ha egy csoport csapatként dolgozik együtt valami közös projekten, sokkal inkább megértik, mennyire fontos a kooperáció, mintha ugyanezt mondjuk, egy vaskosabb matekpéldán keresztül kellene megtanulniuk. A teljes képhez persze azt is ajánlott tudni, hogy az oktatás és a videojátékok több évtizedes múlttal rendelkeznek az Egyesült Államokban: a nyolcvanas évek egyik kultjátéka, a The Oregon Trail például azért született, hogy az általános iskola diákjai interaktív formában ismerjék meg az Egyesült Államok történelmének egyik legfontosabb korszakát, a kolonizációt. Az Oregon Trail azon út neve volt, amely összekötötte a keleti partot az ekkoriban még szinte teljesen lakatlan nyugati parttal. 1811-től 1869-ig, az első transzkontinentális vasútvonal megjelenéséig több mint félmillió telepes, család, farmer, bányász, üzletember járta meg a halálos veszélyeket tartogató utat, és a játékban is pontosan ezekkel a problémákkal kellett megküzdeni: a vérhassal, a tífusszal, a vadállatokkal, és az egyéb természeti csapásokkal, amelyek szó szerint megtizedelték (és amit elképesztően jól vitt át a zombik világába az indie szcéna egyik remekműve, a pár évvel ezelőtti The Organ Trail) az útra vállalkozók sorait.

GYEREK-JÁTÉK

Levin kezdeményezése villámgyorsan nőtte ki magát az osztályteremből, hogy rátaláljon az üzleti világra. Ebből született meg a Mojang áldását élvező, fizetős MinecraftEdu, a kifejezetten oktatási célra szánt változat, amely olyan témák gyors és látványos szemléltetésében és megértetésében nyújt segítséget, mint a fizika, a földrajz vagy épp az angol nyelv. Például a Redstone-ok használatával a játék demonstrálja, miként működnek az elektronikus eszközök, mi az a relé vagy épp a zárt áramkör. A MinecraftEdu nagy előnye a flexibilitás, a moduláris felépítése miatt villámgyorsan lehet

SVÉDASZTAL AMERIKÁBAN

Ha van egyértelmű nyertese a Minecraft és a Mojang eladásának, az az eredeti alkotó, Markus Persson – bár már a Minecraft felfutása során milliomossá vált, az eladást követően milliárdosként távozott (vagyonát jelenleg 1,5 milliárdra becsülik). Azóta meglehetősen kevés dolog történt vele, megvette például Los Angeles legdrágább házát (csak 70 millió dollárba fájt, ezért 8 hálószobát, 15 fürdőszobát kapott), szabadidejében továbbra is előszeretettel készít játékprototípusokat, és szinte havonta rendez ordenáré nagy házibulikat, a játék- és a szórakoztatóipar legnagyobbjainak társaságában.



A Microsoft HoloLens egy elsősorban nagyvállalati felhasználásra szánt kiterjesztett valóság-szemüveg, amit azonban a redmondiak a Minecraft egy speciális változatával népszerűsítettek. A jövőben a nappaliban építkezhetünk.

bármilyen tantárgy köré megfelelő térképet és feladatot generálni, a komoly rendszergazdai eszköztár révén pedig nagyon egyszerű kordában tartani a gyerekeket is – a karaktereik egy kattintással való lefagyasztása, visszateleportálása vagy épp a képességeik maximális korlátozása mellett nem jelent gondot az sem, ha esetleg randalírozni kezdenek, vagy épp nem a kiszabott feladatot követik.

A MinecraftEdu mára a nyugati oktatás egyik rendkívül népszerű és hasznos eszközévé vált (és nem mellesleg az e köré szervezett stúdió, a TeacherGaming minden idők legjobb űrhajós játékát, a Kerbal Space Programet is ráterelte az oktatáscentrikus változat elkészítésének útjára), amely idén januárban, a Mojang felvásárlását követően meglepően nagy késéssel került csak a Microsoft látóterébe. Hogy az új helytartók mennyit fizettek ezért a verzióért (amit egyébként magyarul Oktatási Kiadásként is meg fognak jelentetni), azt lehet, hogy soha nem tudjuk meg, de az biztos, hogy a Microsoft ezzel gyakorlatilag már minden elképzelhető szöget lefedett, és egy kézben összpontosíthatják mindazt, ami Minecraft.

És a Minecraft több mint amit az átlagember gondol: 2012-ben az MIT technológiai laboratóriumát erősítő Cody Sumter foglalta össze a legjobban. „Notch nem csupán egy játékot épített, de rávett 40 millió embert arra, hogy megtanulják, hogyan kell kezelni egy CAD-programot". A CAD a „computer-aided design" rövidítése: olyan szoftverekről van szó, amelyek a tervezőmérnökök munkáját segítik elő az általuk megálmodott dizájn optimalizálásával, elemzésével, illetve ábrázolásával. Hiszen egy számítógép használatával, a 3D-s tér szabadsága révén jóval könnyebb papírra vetni bármilyen műszer, eszköz vagy gépezet pontos modelljét és tervrajzát, mint ugyanezt síkban, papír alkalmazásával. A Minecraft pedig alapvetően tényleg egy CAD-program, amely bizonyos korlátok – jelen esetben a kockákból álló formák – közé szorítva teszi lehetővé a tervezést és a kivitelezést, legyen szó építményekről, vagy olyan komplexebb rendszerekről, mint mondjuk egy önműködő farm, védelmi rendszer, vagy épp egy komplett elektromos hálózat.

Ráadásul mindezt nem csupán a maga fiktív, hiperhangulatos világában teszi, hanem a való életben is – 2012 szeptemberében indult el a „Block by Block"-projekt, méghozzá az ENSZ

KOCKAJÁTÉK KOCKÁBÓL

Lehet, hogy a hazai gyárnak (ami Duplót készít), lehet, hogy az erős piacnak köszönhető, de a legújabb LEGO-szettek rekordgyorsasággal érkeznek az országba (sőt volt, hogy véletlenül hetekkel a hivatalos megjelenés előtt árultak itthon valamit), és ez alól nem kivétel a Minecraft sem. Bár a LEGO-birodalom eleinte ódzkodott tőle, és csak rajongói kezdeményezésre adtak neki egy esélyt, az akkorát szólt 2012-ben, hogy azóta a LEGO a lehető legmagasabb szintre emelte a Minecraft támogatását, így már közel egy tucat LEGO Minecraft készlet kapható a hazai boltokban is.

VITORLÁT BONTS!

A Microsoft a Mojang felvásárlását követően nem verte szét a stúdiót, sőt azok, akiket nem vásároltak ki, szinte egytől egyig mind a svéd csapatnál maradtak, összesen 51-en. A Mojang élete azóta sem láblógatásból áll: természetesen legfontosabb feladatuk a Minecraft frissítése, fejlesztése és új platformokra való megjelentetése, de emellett más vállalkozásaik is vannak. A nem általuk fejlesztett Cobalt mögé évekkel ezelőtt álltak be kiadónak, de a játék maga csak idén februárban készült el, tavaly pedig végre befejezték a Hearthstone-ra emlékeztető CCRPG-jüket, a Scrollst is. Utóbbi sajnos komolyan megszívta: 2015 júniusában támogatását hivatalosan is beszüntették, idén július 1-én pedig le is állítják az egészet. Érthetetlen, hogy miért: volt annyira eredeti, hogy ne egy sima Hearthstone-klón legyen, a műfaj pedig van annyira népszerű, hogy elbírjon 2-3 nagy kaliberű címet.

támogatásával. A program célja, hogy a fiatalok a Minecraft használatával álmodják meg, hogy mit változtatnának a környezetükben vagy a közösségükben. Ennek révén bárki új épületeket és egyéb elemeket álmodhatott meg anélkül, hogy ehhez bármiféle képesítéssel rendelkezne, mondjuk az építészet témájában.

Ezek azonban hiába érdekes és kifejezetten remek kezdeményezések, amelyek végre túl tudnak mutatni a magas szintű videojáték-ipar alapvető korlátain – vagyis, hogy mindenből csináljunk franchise-t, és a kreativitást rendeljük alá az üzleti érdekeknek –, ha egyik sem olyan dolog, amiből komoly pénzt lehet csinálni. Pláne nem 2,5 milliárd dollárt, amibe az egész került, ráadásul évekkel a Minecraft csúcsa után, amikor se folytatás, se kiegészítő, se más komolyabb pénztermelési lehetőségeket rejtő lehetőség sincs a horizonton. Miért érte meg akkor ez az egész, és miért került ilyen sokba?

OLCSÓ HÚSNAK...

Igazából csak találgathatunk, de három dolog szinte teljesen biztosra vehető. Egy: a Microsoft 93 milliárd dolláros pénztartalékon ül az Egyesült

Bár a Minecraft-birodalom kockatengere minden partot nyaldos, a játékosokat sem kell félteni: máig döbbenetes munkákkal állnak elő.

Államok határain kívül – ha ezt be akarná hozni az országba, rendkívül komoly adót kellene fizetnie. Így ez az összeg igazából teher, amin csak segít, ha költenek belőle. Ez a fajta adóoptimalizáció pedig sokkal hasznosabb, mint több országon átutaztatva, apró tételekben visszacsepegtetni a vagyont az anyacéghez. Kettő: a Minecraft egy rettenetesen jól felépített, olyan széles demográfiai rajongótáborral rendelkező franchise, amire a Microsoft mindig is vágyott, de önerőből soha nem volt képes felépíteni (mert ugyan a Halo népszerűsége túlment minden várakozáson, de nem lehet belőle olyan tömegterméket gyártani, amit egy 60 éves nagymama vagy egy 5 éves kisgyerek is a magáénak tud mondani). Három: a 2,5 milliárd dolláros vételár igazából egyáltalán nem sok, ha azt nézzük, hogy a 2012-ben még 30 milliárdra taksált Star Wars-birodalmon George Lucas gyakorlatilag aprópénzért adott túl, 4 milliárdért adva át a több évtized alatt felépített álomgyárat annak a Walt Disney korporációnak, akik ezt az összeget gyakorlatilag egy év alatt vissza is termelték. Mindenki vonja le a maga következtetését, de elég egyértelmű, hogy Lucas a legkevésbé sem csinált jó üzletet (és még az Activision is többet fizetett a Candy Crush Sagáért...) – a Microsoftnak ennyi pénzzel a zsebében meg igazából édes mindegy, hogy valaha is vissza tudja-e termelni a Minecraft vételárát.

Lehetőségük mindenesetre lesz rá, az évek óta készülő Minecraft-film körül például egyre nagyobb a mozgolódás (már van rendezője, a jelenlegi tervek szerint 2018-ra a mozikba is kerülhet). A Minecraft az egyelőre még mindig sci-finek tűnő Microsoft HoloLens demózásának egyik újra és újra előkerülő eleme, szó van egy esetleges Minecraft 2-ről is, közben pedig a piac még mindig ontja magából a Minecraft-klónokat. És nem csupán az ezer és egy indie másolatról van szó, de mondjuk a LEGO-birodalom saját változatáról, az egyelőre nem sok vizet zavaró LEGO Worldsről, vagy a Square Enix idén kiadott Dragon Quest Builderséről, amely annak ellenére, hogy pofátlanul átemelte a komplett játékot (csupán a világot és a nézőpontot cserélték le), már az első héten több mint negyedmillió példányban fogyott Japánban, miközben a svéd eredeti az ismeretlenség homályából ebben az országban sosem tudott kitörni. A Minecraft haszonélvezői tehát nem csupán annak alkotói és tulajdonosai, hanem a másolói vagy épp támogatói – Notch szomszédjává tavaly ősszel például az a CaptainSparklez vált, aki a kezdetek óta Minecraft-videotartalmakat gyárt, és ebből kalapozott össze egy 4,5 millió dolláros házra, Los Angeles legelőkelőbb részén. És ha az utca embere csupán videózásból ennyit szedett össze, s ha egy egyszerű építkezős cucc ennyi ember sorsát fordította meg, már senki sem tagadhatja: a Minecraft nem csupán videojáték, hanem az egyetemes történelem része.

INGYENESEN LETÖLTHETŐ

IDŐUTAZÁS ŰRSZEKÉREN

STAR TREK TIMELINES

[ÍRTA MIDNITE] A Star Trek-franchise egy anomália, mert bár többször modernizálták a legfejlettebb mozis technikáknak és történetmesélési trendeknek megfelelően, rajongói továbbra is inkább a húsz-negyven évvel ezelőtti inkarnációkat preferálják.

A hűséges trekkiek nem szeretik jobban az IMAX-hangzást Picard kapitány bölcs monológjainál, szívesebben nézik a papírmasé sziklákat, mint a becsillanó speciális effekteket, és a meglepően humanoid földönkívüli hölgyek pucér jeleneteit sem élvezik sokkal jobban, mint a morális kérdések körül forgó, mély történetszálakat. Szóval, ha valamit el lehet adni a Star Trek rajongóinak, az a franchise első négy sorozata, a Disruptor Beam fejlesztői pedig úgy döntöttek, nem kispályáznak holmi választással: mindent egyetlen játékba gyúrtak.

A NEM ISMERT TARTOMÁNY

Indokot is kapsz arra, miért kell Spocktól kezdve a hirogenekig mindenkinek a kvandránsokból egyazon játékban szerepelniük. Szereped szerint a Csillagflotta frissen felavatott kapitánya vagy, első napodon rögtön felbukkan Q, aki elmagyarázza, hogy egy temporális anomália miatt a párhuzamos univerzumok épp elkezdtek egymásba omlani. Segíthetnél tehát elrendezni az ebből alakuló konfliktusokat: az idővonalak közt ide-oda utazgatva kéne rendet tenni, felfedezni, meg eljutni oda, ahová mások csak ímmel-ámmal merészkednek. Küldetésedben a Star Trek karakterei és hajói segítenek majd, legénységed az eredeti Enterprise-tól a Deep Space 9 teljes felhozataláig bárkiből állhat, meglátogathatod a Klingon anyabolygót és a Delta Kvadránst is, ráadásul döntéseid által az univerzum politikai életét is a saját képedre szabhatod. A szerepjáték-aspektus különösen akkor erős, ha figyelsz a küldetések szövegeire és valóban belegondolsz, mit tennél az adott helyzetben, vagy kivel miért jó szövetkezned...

Olyan fantasztikus hangulat árad a játékból, ami miatt még a viszonylag kapzsi üzleti modellt is elnézzük neki.

ŰRSZEKEREK ÉS CSILLAGHAJÓK

Az időutazós csúcstalálkozó szép díszlet a játékmechanikához, amit bármely mobilos stratégiai játék megirigyelhet. Ez két fő részre bontható: küldetésekre és a legénység fejlesztésére. A vándorlást a galaxisokon át felerészt űrhajók közti összecsapások színesítik, máskor általad összerakott csapatok birkóznak meg változatos feladatokkal. Ez a játék legeredetibb része: maximum 3 főt kell összeválogatnod, majd képességpontjaik szerint használni fel embereid az akadályok leküzdésére. A skillek a karakterekre jellemzőek, de a gépészeti, orvosi és tudományos ismeretek, diplomáciai és parancsnoki készségek mind fontosak lesznek. Egy idő után muszáj fejlesztened a legénységet, ezt kétféleképpen teheted meg: tréningeléssel, vagy a megfelelő eszközökkel. Minden tízedik szint után 4 új kütyüt, vagy random tárgyat aggathatsz embereidre, amiket főleg küldetések teljesítése közben szerzel be. Nem kispályás feladat levadászni egy speciális trikordert, vagy kardassziai kártyapaklit, de a tárgyak mellett szerencsére szerepel feltalálási helyük is – a missziók nagy része a fő történetszál fejezetein belül található, de ha meglátogatod a különféle frakciók anyabolygóit, felvehetsz lokális küldetéseket. Minél népesebb a legénységed, annál több embert kell majd felszintezni, így jóformán úgy érződik, a játék sosem érhet véget...

De véget ér, abban a pillanatban, mikor rájössz hogy hajód hamar kifogy a chroniton kristályokból, s ezek csak nagy marék valódi pénz, vagy pár óra várakozás fejében töltődnek vissza. Márpedig egy univerzum, ami olyan szabályok szerint működik, amik a pénztárcádba akarnak mélyen belekotorni, keserédes érzéseket ébreszt. Hiába remek, a Star Trek-rajongók minden vágyát kielégítő játék a Timelines, ha nem vagy hajlandó fenntartások nélkül nagyobb összeget áldozni rá, akkor csalódást keltően kis adagokban fogod tudni csak élvezni. G

ADATOK

KIADÓ
Disruptor Beam

FEJLESZTŐ
Disruptor Beam

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Nehéz egyetlen oldalon leírni, mennyi lehetőség és tartalom van ebben a játékban, ami tökéletesen hű a Star Trek-sorozatok hagyományaihoz, de mégis új élményt teremt a jól ismert univerzumban.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Meglepően tartalmas, egyedi hangulatú, gyönyörű játék, profi szinkronnal és a Star Trek összes elképzelhető szereplőjével,. Rajongóknak kötelező.

KONTRA

Egy idő után frusztrálóan belassul a játékmenet, ha nem áldozol pénzt rá. De persze a Disruptor Beamnek is élnie kell valamiből.

73%

Nagyon jó érzés a híres Enterprise fedélzetének népszerű lakóit terelgetni, még akkor is, ha a játékmenet alapvetően drága mikrotranzakciókra épül.

INGYENESEN LETÖLTHETŐ

ZOMBISZÖRPÖT AZ EBÉD MELLÉ!

ZOMBIE CATCHERS

[ÍRTA POZANDR] Dead Island, Dying Light, The Walking Dead. Csak néhány cím, amiben az élőholtak vadászata erőszakos, véres tevékenység, olyan feladat, ami könnyen halálba torkollhat. Szükség volt már egy alkotásra, ami a témát könnyedebb, viccesebb stílusban mutatja be, ezt pedig a Zombie Catchers tökéletesen teljesíti.

A Two Men and a Dog által fejlesztett programban zombik lepik el a Földet, ebben pedig két földönkívüli lény, Bud és AJ a meggazdagodás gyors lehetőségét látja. Nyitnak is egy boltot, hogy friss, zombikból készített italokat és ételeket áruljanak az embereknek. A feladat adott: minél több élőholt elfogása, és egy hatalmas, virágzó üzlet kiépítése, egy ügyességi/tycoon alapokon nyugvó játékban.

ZOMBILIMONÁDÉT, VALAKI?

Ez azonban közel sem olyan egyszerű, mint ahogy hangzik. Mi kell a vadászathoz? Természetesen fegyverek és drónok, amik felderítik a zombik tartózkodási helyét. A játék elején egy drónnal tudjuk vizsgálni az első rendelkezésre álló területet (mocsár). Ahogy haladunk előre, úgy kell egyre többfajta zombit elkapni, egyre változatosabb italt/ételt előállítani, miközben az üzlet fejlesztésére, és a kapott feladatokra is oda kell figyelni. Hogyan zajlik a vadászat? Az aprócska zöld főszereplővel eldobunk pár agyat, megvárjuk, hogy a zombik előbújjanak a földből, majd megpróbáljuk leteríteni őket.

Ez azonban nehézségekbe ütközhet: a lények mindegyike eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, van, amelyik esernyővel, Mary Poppins módjára menekül el fegyverünk elől, egy másik pedig farkas hátán. Másfajta zombik különböző dolgokkal dobálnak bennünket. Ha eltalálnak, pár másodpercre lebénulunk, és olyan élőhalott is létezik, amelyik páncélt visel.

A feladatok nem túl változatosak: állíts elő X számú italt ebből a zombiból, fejleszd fel az étel-előállító egységet újabb szintre – más nem is nagyon van. A gond az lehet, hogy nem mindig jönnek olyan zombik, amilyenekre éppen szükségünk van, ilyenkor pedig addig kell játszani, amíg össze nem jön a kellő mennyiség. Talán azt gondoljátok, ez unalmas, de nem így van: mindig van mit tenni, még akkor is, ha a vadászatok között várni kell.

AZ ÜZLET HÁTULÜTŐI

Igen, várni kell. A drónoknak idő szükséges, hogy megtalálják a különböző pályákon az élőholtakat. Amikor több felderítővel rendelkezünk, ez már nem annyira zavaró, de a játék kezdeti szakaszában bizony meghátrálásra késztetheti a türelmetlenebb próbálkozókat, még úgy is, hogy a pályák nem nagyok. Egy-egy vadászat általában 30-70 másodpercig tart, a terepviszonyoktól és a pályán lévő zombik számától függően. Minden összegyűjtött 10 zombi után plutóniumot kapunk: ez a prémium fizetőeszköz, ez kell új drónok vásárlásához, fegyverek fejlesztéséhez.

A Zombie Catchers azon kevés alkotások egyike, amiben egyáltalán nem kell pénzt költeni: játékkal előbb-utóbb minden kioldható. Ugyanakkor a program játékmenete faék egyszerűségű, nem is változatos, a grafikája is inkább egyszerű, mint szép, de ez ne tántorítson el a kipróbálásától, mert függőséget okoz: február elején még alig 50 ezren töltötték le, de pár héttel később már millió fölött járt ez a szám. Indulhat a vadászidény!

A Plants vs. Zombies-sorozat óta nem nevettünk annyit zombis programon, mint a Zombie Catchersen.

ADATOK

KIADÓ **Two Men and a Dog**

FEJLESZTŐ **Two Men and a Dog**

MŰFAJ **akció-menedzser**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

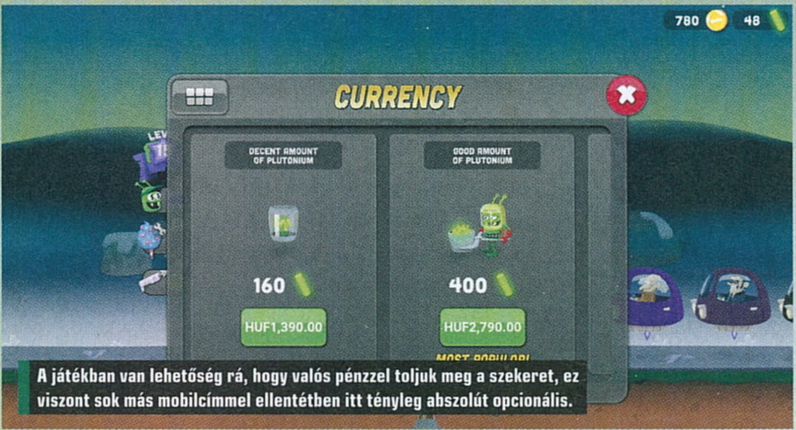
Vicces, jópofa játék a Zombie Catchers, ami teljesen elüt az eddig megjelent, hasonló témájú programoktól, és már ezért érdemes kipróbálni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

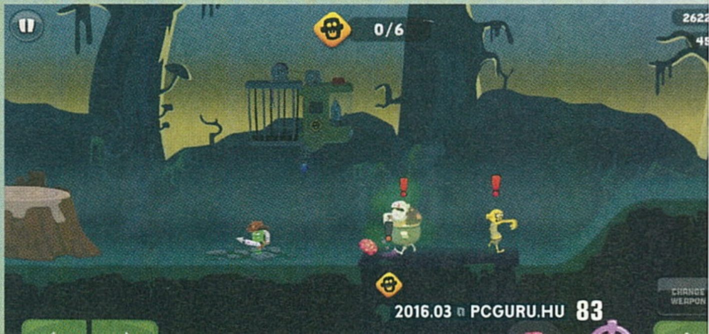
PRO
Sokféle zombi, humoros pillanatok, rengeteg achievement, a fejlődés folyamatosan nyomon követhető.

KONTRA
Rövid vadászatok, nem túl jó hangok, egyes zombik könnyen kereket oldanak.

80%



A játékban van lehetőség rá, hogy valós pénzzel toljuk meg a szekeret, ez viszont sok más mobilcímmel ellentétben itt tényleg abszolút opcionális.



VISZEM A BANKOT!

PAYDAY 2

[ÍRTA **JOHNBART**]

2013 nyara óta Washingtonban tetőzik a bűnözési hullám, a PAYDAY-bandától pedig továbbra sincs biztonságban egyetlen bankfiók, ékszerüzlet, múzeum, szenátor, zsoldoscsapat és drogkartell sem. Lássuk, mit követett el a brigád az elmúlt két és fél évben!

Nem egyszerű eset második körre vinni az OVERKILL Software húzócímét, a PAYDAY 2-t ugyanis legalább annyira lehet méltatni, mint amennyire le is szedhetjük róla a keresztvizet. Százeurónyi DLC-k, a semmiből berobbanó mikrotranzakciók és forrongó közösség – ezektől volt hangos az utóbbi hónapokban a szaksajtó, ha szóba került a co-op bűnözőlövölde. Hiba volna azonban csak ezek alapján megítélni a játékot, megjelenése óta az OVERKILL ugyanis rengeteg ingyenes tartalmat és fejlesztést is kihozott a PAYDAY 2-höz, így sikeresen kitolva annak élettartamát.

A PAYDAY 2 igazából megjelenése óta szinte semmit nem vesztett varázsából, sőt sokat javítottak rajta, ám a mikrotranzakciók és kisebb bakik rontottak a megítélésén.

NÉZZÜK A SZÁMOKAT!

Egy jó bankrablónak a fentiek persze számszerűsítve csábítóak, ilyen téren pedig a PAYDAY 2 valóban impresszív: 95 patch, 16 új pálya (a továbbiakban heist), 4 új karakter, 1 új skillfa (a gyors mozgást és túlélést favorizáló Fugitive ág), számtalan új fegyver és fegyverkategória (úgymint géppuska, távcsöves flinta, és eldobható eszközök), valamint 4 új speciális ellenfél adja a megjelenés óta eltelt évek főbb ingyenes újításait.

A melókra a legnagyobb kihatással persze ez utóbbiak vannak: a Sam Fisherre hajazó Cloaker egyetlen rúgással padlóra küld bárkit, a csapatszállító kocsik lövegtornya pillanatok alatt darabokra szedi az óvatlan rablókat, a Death Wish fokozaton befutó GenSec elitosztag megnövelt életerővel és sebzéssel ered nyomunkba, a rohampajzsos Winters százados pedig erősebb, végtelenítve támadó SWAT-osztagokat generál, amíg le nem zavarjuk a pályáról.

HALKAN VAGY HANGOSAN?

Az akciódús megoldásokat kedvelők tehát nem unatkozhatnak, de kibővített lehetőségek várják a lopakodásra voksoló gazembereket is, a csapat ugyanis teljesen átdolgozta a játék stealth-rendszerét. Lopakodás esetén így immár mindenkinek jár egy, a hullák eltüntetésére szolgáló hullazsák, a megkötözött túszok immár mozgathatóak, a lopakodással teljesített melók után pedig 5-25 százalékos (a következő melóra érvényes) XP bónusz jár. Ezért persze alaposan meg is kell dolgozni, a lopakodva is teljesíthető heistek züménél ugyanis meló közben is befuthatnak újabb biztonsági őrök, akikből max. négyet lehet elintézni (és utána bejelenteni a személyi hívójukon): ha egy ötödik is kiesik, a diszpécser mindenképp ránk küldi a zsarukat.

ADATOK

KIADÓ	505 Games
FEJLESZTŐ	OVERKILL Software
MEGJELENÉS ÉVE	2013
MŰFAJ	akció

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

A LEHETŐSÉGEK TENGERE

A fentiek mellett jelentős változások érték a karakter- és fegyvertestreszabási szisztémákat is. Előbbi téren egyrészt kaptunk egy, a Call of Dutyk Prestige-rendszeréhez hasonló, Infamy néven futó fejlődési rendszert, amely egyedi maszkokat és egyéb kozmetikai eszközöket old ki a legelhivatottabb rablóknak. Átrendezték a skillfákat és a passzív bónuszokat is: egyes kevésbé használt képességek elvesztek, másokat újrahangoltak, immár lehetséges több skill buildet is elmenteni, a szintbónuszok pedig teljesen eltűntek – azokat egy külön Perk Deck rendszer váltotta fel, amelyben a melók után kapott XP-ből több, egyenként kilenc passzív

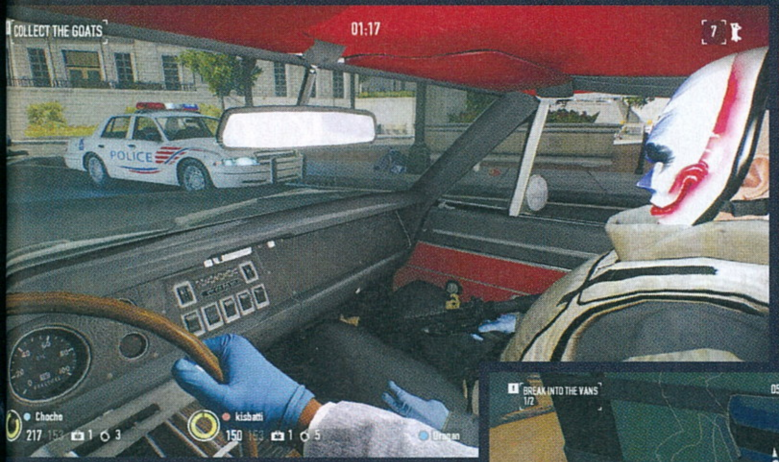
A frissítéseknek hála immáron járműbe is ülhetünk, hogy ott beszéljük meg rablás előtt a legfontosabbakat, például azt, kinek a hangja mélyebb.

70%

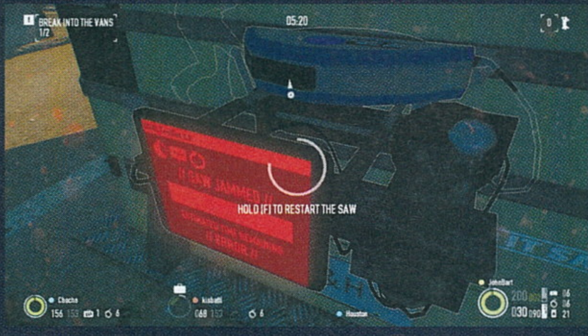
Ha kíváncsi vagy a 2013-as alapjáték részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/payday-2



Egy jó rablókból álló csapatnál igen fontos, nagy horderejű döntés az, hogy ki cipelje a kecskét.



képességből álló „perk-paklit" oldhatunk ki (ha ez első olvasatra bonyolultnak tűnik, ne aggódjatok, mert tényleg az).

Változott az XP gyűjtésének menete is: a melókhoz rendelt fix XP-szám helyett immár a pályákon nyújtott teljesítményünk (azaz a bezsákolt loot mértékének) tükrében és a heist gyakoriságának függvényében kapunk tapasztalati pontot a sikeres teljesítés után – előbbivel az alaposabb munkát jutalmazzák, míg utóbbival az egyes heistek „farmolását" gátolják. Ami a flintákat illeti, ott főleg a mutatókat dolgozták át: sebzésüket és szórásukat a kibővült arzenálhoz igazították, a rájuk aggatható kiegészítők tulajdonságait némileg kiegyenlítették, zömük pedig állítható tüzelési módokat is kapott.

A fentiek mellett azonban számtalan egyéb játékmenetbeli újítás is befutott az elmúlt években, amelyek valamiképp feldobják a melókat, vagy kitolják azok szavatosságát. Egyes heistek így már nappal és éjszaka is játszhatóak, a balhé alatt szóló zene menüből választható, a segédletek vásárlását több heistnél is egy alaprajzos, részletesebb tervezési fázis váltotta fel, a normál feladatok mellett pedig megjelentek a pénz- és egyéb bónuszokat adó napi, heti és havi Crime.Net kihívások is.

KÖHÖGŐ DIESEL MOTOR

Tartalmilag tehát a PAYDAY 2-t még a sok fizetős DLC és a fegyverek statisztikáit enyhén megdobó, mikrotranzakciókkal beszerezhető fegyverfestések mellett sem érheti panasz, a technikai háttér viszont továbbra is felemás. Bár a fájlrendszer átrendezésével lecsökkentették a játék méretét, optimalizálták a grafikus motort, feljavították a fegyverek animációit, valamint megjelentek a vezethető járművek is, az egyre korosabb Diesel Engine érezhetően elérte a határait. A játék ugyanis konfigurációtól függetlenül hajlamos akadozni a nagyobb területeken, amit a statikus pályadizájn mellett nem nagyon értek, de gyakori az is, hogy látótávolságon belül, néha pontosan mögöttünk generálódnak az újabb ellenfelek.

A netkód viszont rendben van: a lobbiban már jelölni lehet, hogy hangos vagy lopakodós melót akarunk-e tolni, és lehetséges szavazni is a renitens csapattársak kirúgásáról, valamint a heistek újraindításáról.

ÉRTÉKELÉS

Tonnányi javítás és új ingyenes tartalom, haverokkal játszva pedig továbbra is verhetetlen co-op játékmenet. Kár, hogy a DLC-sereg és az elmúlt hónapok botrányai lerontják az összképet.

PRO

A DLC-k mellett szép számú ingyenes tartalom is érkezett, az elmúlt évek játékmenetbeli és technikai újításai pedig csak jót tettek a programnak.

KONTRA

Puritán körítés, kissé túlbonyolított skillfák és perkpaklik, a csapat pénzügyi stratégiája pedig hagy kívánnivalót maga után.

82%

A meccsekkel szintén nincs gond: balhé közben nem tapasztaltam sem lagot, sem a hírhedt, a karaktereinket korábban a falon át kiszúró őröket. Technikai téren a PAYDAY 2 azonban még mindig audiofronton virít igazán, Simon Viklund hangmérnök ugyanis mind a hangokkal, mind a zenékkel remek munkát végzett. A lövöldözések adta kakofónia továbbra is odavág, a színészi játék kitűnő, a muzsikák összessége igazi hangulatbomba.

MIKOR KAPJÁK EL ŐKET?

A játék tehát 2013 óta lényegesen kibővült, a támogatás pedig 2017-ig garantált, ám a PAYDAY2 így messze áll a kifáradástól, még ha az elmúlt hónapok eseményei árnyalják is a megítélését. A helyzet ugyanis közel sem szivárványos: a cikkben taglalt tartalmak mellett ugyanis cirka 10 heist és tucatnyi (hasznos és erős) fegyvercsomag kapott némileg eltúlzott árcédulát. A maximális PAYDAY 2-élményhez így elég mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk: cirka 130 (!) eurót kell kicsengetni, ha a teljes tartalomhoz hozzá szeretnénk férni, és akkor a mikrotranzakció adta apróbb előnyökről még nem is beszéltünk. Az OVERKILL pénzügyi stratégiája így legalábbis vitatható, jómagam azonban ennek ellenére is bírom a játékot, annak minden hibájával együtt – haverokkal ugyanis továbbra is remek szórakozás!

A Goat Simulator sikerei sok más játékra is hatással lettek, ennek köszönhetően Chocho és JohnBart is nagyszerűen szórakozott a témának dedikált DLC-vel.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/payday

HAVEROK, MOBA, SIKERÉLMÉNY

MIÉRT JÁTSZUNK MOBA-KKAL

[ÍRTA CHRIS] Sokan kérdezték már tőlem, miközben a monitoromon épp a Dota 2 vagy HotS futott, hogy „miért játszol ezzel a szarral?". Nem értik, miért olyan vonzó számomra és sok más játékosnak a MOBA. Szeretnék válaszolni nekik, de ez a téma kicsit komplexebb annál, hogy egyetlen mondatban kifejthessem. Úgyhogy most kiírom magamból.

Ahhoz, hogy megértsük, miért népszerűek a MOBA-k, kicsit utazzunk vissza az időben! A 2000-es években ugye csúcsra járatták a stratégiai játékokat. Taroltak a különböző C&C-klónok, jöttek az egyre nagyobb MMORPG-k, végül pedig a World of Warcraft legyalulta a piacot. Majd ezek a PC-s játékok tíz éven át biztosítottak szórakozást játékosok millióinak. Aztán valami megváltozott. Az emberek felnőttek, elfogyott a szabadidejük, a következő generáció ifjú titánjait pedig már nem lehetett becsalogatni holmi raideléssel és számítógép által vezérelt ellenfelek leküzdésével. Az igények megváltoztak, de egyvalami megmaradt: a játékosok még most is keresik a kihívásokat.

A KIHÍVÁSFAKTOR

Vegyük példának okáért a WoW-ot! Ugye sokan azért játszanak ilyen és ehhez hasonló, kifejezetten összetett játékokkal, mert szeretik a kihívást. Kifejezetten eufórikus érzés átküzdeni magunkat egy olyan hatalmas feladaton, mint egy boss-harc egy 25-fős raid-instance végén. A kihívás mindig is vonzotta a játékosokat, hiszen ezek teljesítése olyasvalami, ami büszkeséggel tölti el őket. Van viszont egy hatalmas probléma az olyan MMORPG-kkel, mint a WoW: rengeteg időt felzabálnak az életünkből. Egy raid lenyomása és az arra történő felkészülés, gyakorlás napi 6-7 órát is igénybe vehet, amit sokan már nem engedhettek meg maguknak. Ezért azok, akiknek túl sok a WoW, hasonlóan nehéz, összetett, de korántsem olyan időrabló szórakozás felé nyúltak, a MOBA-kban pedig gyorsan megtalálták a számításaikat. Itt egy mérkőzés 25-60 percig tart, utána lehet visszamenni leckét írni vagy becsomagolni a másnapi kaját a gyerekeknek. Emellett a MOBA-k legalább olyan összetettek, mint amilyen egy online szerepjáték. A képességek sokasága, a hősök mennyisége, valamint a tárgyak használata sokszor rendkívüli helyzetfelismerő-készséget és reflexeket kíván meg. Ezért lehet az, hogy a sikerélmény is hasonlóan felemelő, mint amikor végre lenyomunk egy hatalmas bosst valamelyik raid alatt, azzal a hatalmas különbséggel, hogy nem kell 5-6 órákat töltenünk ennek kivitelezésével. Sokan úgy gondolják, hogy a játékok túl sokat egyszerűsödtek az elmúlt évek során, és már nincs igény összetettebb alkotásokra. Nos, a MOBA-k pontosan erre cáfolnak rá.

Mindenkinek fontos a sikerélmény, ahogy a pozitív visszacsatolás is, ezekből pedig bőven jut annak, aki kicsit is komolyabban veszi a MOBA-kat.

KÖLTSÉGEK ÉS GÉPIGÉNY

Két nagyon fontos tényező szól még a MOBA-k mellett, és ezek hatalmas tömegek felé nyitnak kaput. Az egyik az, hogy ezek a játékok többségében ingyenesen játszhatóak. Bárki letöltheti a neki szimpatikus címet, aztán mire rájön, hogy ő valójában már kifizetett legalább 60 eurót skinekre és hősökre, rég késő. Iszonyú pénzek forognak ebben az iparban, elég csak megnézni, hányan próbálnak betörni a LoL és a Dota 2 mellé, hogy egy szeletet lehasítsanak a tortából. De ez már egy újabb cikk témája lehetne, lássuk inkább a másik népszerűségi faktort, ami ugyebár a gépigény! Valljuk be, a PC-s gaming egy luxusszórakozás, legalábbis ha az új, tripla A kategóriájú játékok árcímkéjére ránézünk. Az egy dolog, hogy szinte havonta érkeznek 12-15 ezer forintos játékok, de ahhoz, hogy ezeket futtatni tudjuk, gépünket is folyamatosan fejleszteni kell. Gyors költségszámítással rájöhetünk, hogy átlagosan havi 10-20 ezer forintunkba is fájhat ez a hobbi, amiből rengeteget spórolhatunk, ha csak MOBA-val játszunk. Ezek a játékok ugyanis vígan elfutnak gyengébb gépeken is. Elég csak megnézni a LoL gépigényét: 2 GHz-es processzor, 1 GB RAM, Windows XP és DirectX 9 kompatibilis VGA. Ezt teljesíteni ma már szinte semmibe sem kerül.

Talán a legfontosabb teendőnk ebben a műfajban, hogy alaposan kiismerjük a választott karaktert, ezzel győzelemre juttatva csapatunkat.

DIVERZITÁS

Sokan nem értik, hogyan lehet egy olyan játék változatos és izgalmas, amiben mindössze csak egyetlen pálya és egyetlen játékmód van. Nekik gyakran szoktam azt válaszolni, hogy a fociban vagy a sakkban is csak egy van, mégse unják meg a játékosok vagy a nézők. Hasonló a helyzet a MOBA-k esetében. Kivételes helyzetben itt a Heroes of the Storm van, ahol ugye a pályák is fontos részét képezik a játék sokszínűségének. A LoL és a Dota 2 (és ide vehetjük a Smite-ot is) esetében a hősök és azok képességei teszik változatossá a mérkőzéseket. A lábuk alatt az aréna csupán egy olyan kellék, aminek állandósága biztos alapot ad ahhoz, hogy képességeiket maximálisan kihasználhassák, és a random-faktort kizárhassuk a képből. Most képzeljétek el, ha a fociban mondjuk esetenként „capture the ball" játékmódban is próbálkoznának a focisták, vagy a kapuk mozognának a pálya szélén! Az egész elvesztené a komolyságát, nem beszélve arról, hogy a játékosoknak újra kéne tanulniuk mindent, amit eddig a fociról tudtak.

Ami igazán izgalmassá, változatossá teszi a MOBA-kat, azok a hősök, és az, hogy ki és hogyan játszik velük. Több tucatnyi különféle kaszt (közelharcos, távolsági, támogató, sáv-toló stb.), mindegyik más-más képességekkel és lehetőségekkel rendelkezik, melyeknek kiismerése és betanulása rengeteg órát emészt fel. Legalább 10-20 meccset kell játszanunk egyetlen hőssel ahhoz, hogy alaposan kiismerjük mozgásának dinamikáját, támadásainak távolságát és sebességét, képességeinek hatását. És akkor jutunk el csak arra a szintre, hogy ismerjük az adott karaktert, messze vagyunk még attól, hogy profiként értékeljük magunkat. Ha pedig látunk egy olyan e-sportolót játszani, mint mondjuk Dendi, amikor Pudge-dzsal nyomul (Dota 2), akkor rájövünk, hogy bizony bőven van még hova fejlődnünk. Mindig lesz mit tanulnunk, mert annyira sok a hős, annyi képesség és tárgy van a játékban, hogy egy élet is kevés ahhoz, hogy mindegyikkel profin megtanuljunk játszani. Ha pedig már azt hisszük magunkról, hogy jók vagyunk, akkor megnézünk egy nemzetközi mérkőzést, és rájövünk, hogy sehol sem járunk a profik tudásához képest.

ELISMERÉS

Azonkívül, hogy a MOBA-k világa hihetetlenül változatos, fontos tényező, hogy az emberek szeretnek másoknál jobbak lenni az élet valamilyen területén. Legyen az sport, esetleg egy hobbi, ez mindig így volt és mindig is így lesz, egész egyszerűen ilyen az emberi természet.

A MOBA-k tipikusan olyan játékok, ahol a képességeink kidomborodhatnak, a befektetett idő valamilyen formában megmutatkozik a játékban. Lehet, hogy kapsz egy egyszavas dicséretet társaidtól, de az is lehet, hogy a meccs végén annyit mond az ellenfél csapatának egyik tagja, hogy miattad sikerült megnyernetek a meccset. És ez az elismerés kimondhatatlanul hiányzik, és jól esik minden ember számára. Gyakran még az is elég, ha csak mi tudjuk, hogy valamit nagyon jól csináltunk, és emiatt nyertük meg a meccset. Hasonlóan jó érzés leküzdeni egy raid-bosst a World of Warcraftben, a különbség itt viszont az, hogy hús-vér emberek ellen kell bizonyítanunk, akiket esetenként nehezebb elpüfölni, mint egy sárkányt, akit a számítógép vezérel, és minden mozdulata kiszámítható.

HAVERFAKTOR

Számomra, és remélem, jól gondolom, hogy sokak számára fontos tényező egy multis játék esetében, hogy olyanokkal kerüljön egy csapatba, akiket ismer. Őbennük ugyanis megbízunk, az ő tudásuk valamelyest biztosítékot nyújt arra, hogy a szórakozást magasabb szinten műveljük, azaz nyerni fog a csapatuk. „Gyere, próbáld ki, meglátod, milyen király!" – ajánlgatjuk a LoL-t a multis játékoktól általában távol maradó haverunknak, aztán már azon kapjátok magatokat, hogy tök jó barátok lettetek és minden este ezzel játszotok. Ismerős a helyzet? Nem véletlen, hiszen ezeket a játékokat felesleges hirdetni, maguk a játékosok megteszik ezt a kiadó helyett. Együtt jobb játszani, és a MOBA-k bizony a legizgalmasabb, legaddiktívabb csapatjátékok jelenleg a piacon. Persze akadnak, akik inkább CS: GO-ban találják meg a számításaikat, de elég csak egyvalaki az ottani csapatból, aki bele-belenéz valamilyen MOBA-ba, és ha az megtetszik neki, máris húzza magával a többieket. Nos, nagyjából ezekért az okokért játszunk MOBA-kkal. No és a fejlődési rendszer, a skinek, a bajnokságok, és még ki tudja, mi miatt. A lényeg, hogy köszönjük, nagyon jól elvagyunk velük.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

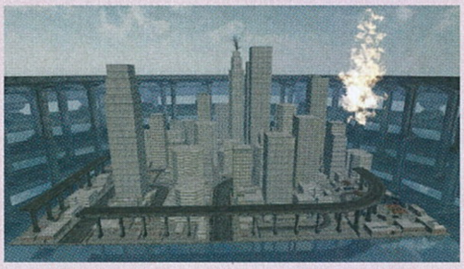
[ÍRTA ASTRODAVE] **A független, gyakran mindössze néhány főt magukba foglaló fejlesztőcsapatok alkotásai kétségkívül megérdemlik a figyelmet, annak ellenére, hogy a nagy nevekhez mérten alighanem jóval kisebb költségvetésből gazdálkodnak. Mivel pedig a kiadók részéről nem nehezedik rájuk nyomás, így legtöbbször szabadon megvalósíthatják elképzeléseiket, amelyek olykor kimagasló alkotásokban öltenek alakot. Új rovatunk azért született, hogy a továbbiakban ezeket a műveket bemutathassuk.**

’n Verlore Verstand próbakör (Early Access)

FEJLESZTŐ: SKOBBEJAK GAMES - MEGJELENÉS: 2016. 02. 01. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A korlátlan alkotói szabadságnak köszönhetően olykor meglehetősen érdekes és nehezen befogadható játékok látnak napvilágot, s ezekben a megoldandó kihívások csupán másodlagos szerepet játszanak, a hangsúly inkább egyfajta művészi megnyilvánulásra és az atmoszféra minél hitelesebb átadására helyeződik. Ilyen volt például a Corpse of Discovery, amiben az ügyességi feladványok mindössze keretet adtak a hangulat kifejeződéséhez.

Nincs ez másképpen a meglehetősen furcsa névre keresztelt ’n Verlore Verstand esetében sem, melyet két dél-afrikai szerző bocsátott útjára, mint korai hozzáférésű alkotást. A csapat keze közül kikerült már egy Vapour című horrorjáték, és ugyan a látvány ezúttal is hasonló, tehát belső nézetből szemléljük az eseményeket, vér és belek, vagy éppen horror helyett sokkal inkább egy elvont programról van szó elhagyatott helyszíneivel és bizarr történéseivel. A jelenleg még csupán korai hozzáférésű változat mindössze néhány pályát tartalmaz, ezek között nehezen találni bármilyen összefüggést azon kívül, hogy egytől-egyig teljes kilátástalanságot és magányt sugároznak. Kezdetben például egy ódon, porlepte bútorokkal és szakadozott tapétával borított házból kell



megtalálni a kiutat, miközben a falak helyenként elfordulnak, a padló pedig bármikor beszakadhat alattunk. Ezt követően szédítő magasságokba repülünk, ahol az egyes platformokat groteszk ábrákkal díszített hidak kötik össze. Ezeken közlekedve kell az égő tűzrakásokig eljutni, melyeken áthaladva fokozatosan nyílik meg az út a menekülést jelentő fához, ami minden szinten a megváltást jelképezi. Számos irányba elindulhat még a játék, azonban mostani formájában még igencsak üres, háttértörténet híján túlzottan nagy részben támaszkodik a felhasználó fantáziájára, az ügyességi elemek pedig önmagukban keveset nyújtanak. Az ’n Verlore Verstand támogatja ugyan a VR-technológiát, azonban az érte elkért ár igencsak magas, ráadásul közel egy-két óra alatt végig lehet játszani.

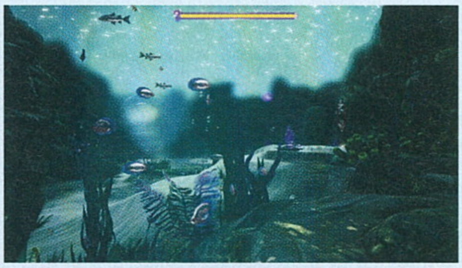
PlanktOs

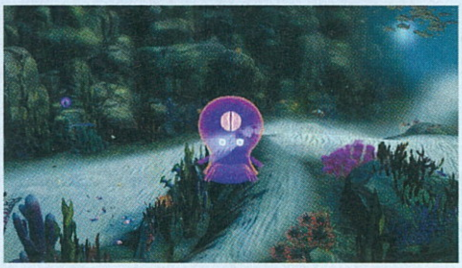
FEJLESZTŐ: BLOT INTERACTIVE - MEGJELENÉS: 2016. 02. 03. - ÁR: 5 EURÓ (KB 1500 FT)

A kanadai székhelyű Blot Interactive mindeddig könnyed konzolos és közösségi oldalakon megjelenő művekkel jelentkezett, planktOs című első komolyabb szerzeményük pedig (az előbbiekben tárgyalt ’n Verlore-hoz hasonlóan) teljességgel magára hagyja az absztrakt világban elmerülni vágyó érdeklődőt. Az „elmerülés” kifejezés ráadásul teljességgel helyénvaló, hiszen ezúttal tengerek mélyén, a nagy kékségben tehetünk kirándulást.

Ármiféle hosszadalmasabb történetmesélés nélkül kapjuk meg furcsa, anyagtalan főszereplőnk irányítását (afféle szellemről van szó), akivel egy idilli vízi birodalmat barangolhatunk be. Már az első pillanatokban látszik, hogy a készítők egy tökéletesen érintetlen, békés környezet megteremtésén fáradoztak, ezt pedig a ragyogó színvilággal, valamint az ellenséges erőktől mentes közeggel sikerült is elérniük; egyszerűen megnyugtató érzés szabadon lebegni a mellettünk elhúzó halrajok között, és felfedezni a pompás növényvilágot. Oktatómód híján azonban nem egyértelmű a továbbjutáshoz szükséges feladat, ami nem más, mint az, hogy több kristály aktiválásával mindig kiszabadítsunk egy lényt a börtönéből, aki aztán hálából megmutatja kivezető utat. A bizarr formákat azonban nem mindig lehetséges eredeti alakunkban életre kelteni, így némi energia felhasználásával megszállhatjuk a közelünkbe merészkedő halakat, amik eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek: van, amelyik enyhén bevilágítja a sötétebb tereket, egy másik pedig testi erejének köszönhetően át tud kelni az erősebb áramlatokon is – a lényekbe költözéshez, valamint a kristályok beindításához szükséges erőnket pedig kis energiagömbökben tölthetjük újra. Kétségkívül hangulatos alkotás a planktOs, (mintha csak egy gyönyörű akváriumban járnánk), játékként való értelmezése azonban némiképp nehézkes. Kétség- kívül a búvárkodni vágyó játékos képzelőerejére bízza a történtek értelmezését, és önmagától nem ad semmire magyarázatot.

74%



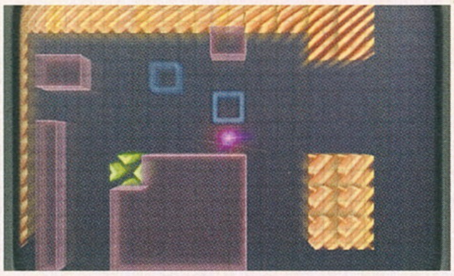


Cobalt

FEJLESZTŐ: OXEYE GAME STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. 02. 02. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A svéd Oxeye Game Studio mászkálós, ügyességi játéka a legjobb példa arra, hogy egy efféle stílust képviselő mű nem feltétlenül szól csupán az eszetlen ugrándozásról és az összes szemünk elé kerülő teremtmény leöldöséséről. Második anyaguk (az első Harvest: Massive Encounter címmel egy valós idejű stratégia volt) remekül emel át elemeket más műfajokból, ezzel egy igazán jól sikerült egészet képezve.

A Cobaltban egy méretes fejjel megáldott robot kapja a főszerepet, ami űrhajójával bolyongva segélykérő hívást kap a Trunkopia bolygóról. Eszerint egy emberi kolóniának nyoma veszett, és szükség volna a segítségére. További információkat a planéta barátságosabb lakóitól, valamint az adatbázisokba bekukkantva nyerhetünk, azonban a környéken kevesen elegyednek velünk kedélyes csevejbe – a többség inkább roncsot szeretne csinálni belőlünk. Harcolni tehát sokat fogunk, ez pedig a játék legélvezetesebb része, hiszen többfajta módon is megvédhetjük magunkat: odasózhatunk egy erősebb ökölcsapással, vagy pedig puskával, illetve különféle eldobható eszközökkel tarthatjuk távol az ellenfelet. Emellett pedig kellő gyakorlással



akár vissza is fordíthatjuk a felénk tartó lövedéket, amennyiben jó ütemben csúszunk be. Rengeteg tárgy segíti a továbbjutást, ezeket ládákból vagy jól őrzött helyekről vehetjük magunkhoz (például egy széfből, melyet némi próbálkozás után fel is lehet törni), azonban számos csapda, biztonsági kamera és őr áll majd utunkba – bizonyos pontokon pedig minijátékok színesítik az akciót. A kooperatív módban is indítható sztori mellett ráadásképpen ötféle többjátékos kihívásra is meghívhatjuk ismerőseinket. Szemmel látható tehát a Cobaltba fektetett energia, minden szempontból igényes kis gyöngyszem (mindenesetre egy kontroller erősen ajánlott), nem csoda, hogy a Microsoft is felfigyelt rá: az Xbox One-os kiadás mögött a redmondi óriás áll.

87%

Fortified

FEJLESZTŐ: CLAPFOOT - MEGJELENÉS: 2016. 02. 03. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A Tower Defense-stílus meglehetősen egyszerű szabályokból álló alapokra építkezik. Adott a térképen egy vagy több kiemelt fontossággal bíró létesítmény, amiket furmányos csapdák telepítésével kell minden áron megóvni a nem ritkán több vonalon is támadó ellenféltől. A műfaj egyik mérföldköve a Plants vs Zombies, akad azonban olyan képviselője is, melyben mi magunk is kivesszük a részünket a csatából.

A kanadai készítők első PC-s (és Xbox One-os) játékában a történet nem feltétlenül bír kiemelkedő jelentőséggel, a taktikázásnak és a végőzős összecsapásoknak mindössze egy Földet célba vevő marsi megszállás visszaszorítása szolgáltat hátteret. Négy eltérő tulajdonsággal és fegyverzettel rendelkező vezér közül választhatjuk ki, hogy kivel verjük vissza a folyamatosan masírozó robot-hadat: míg a Kapitány speciális képességével rátermett irányítóként csapatát erősíti, és célzott légicsapásokkal tizedeli az ellenfelet, addig a Tudós a rakéták és a robbantás szakértője. Az Ügynök különlegessége a puskákkal okozott nagyfokú sebzés, végül pedig az Űrhajós lassítással és fagyasztással okoz meglepetést gyanútlan áldozatainak. Miután kiválasztottuk a számunkra szimpatikus hőst, a harcmezőn találjuk magunkat, ahol a stratégiailag fontos pontokon helyezhetjük el egységeinket. Ezek lehetnek katonák, robbanó hordók vagy éppenséggel légvédelmi ágyúk. Seregünket egy pillanatra sem hagyhatjuk magukra, folyamatosan cikáznunk kell a szűk utakon, hogy sikerrel verjük vissza az ostromot. A hullámok végén pedig az értékelést követően kapott pontokból fejleszthetőek úgy a puskák, mint pedig bakáink. Az 1950-es éveket idéző látványvilág kellemes, az akció pörgős, ráadásul többszemélyes kooperatív módra is lehetőség van. Figyelemreméltó alkotás.

89%

Indie csemege

Blitz Breaker

FEJLESZTŐ: BONCHO GAMES
MEGJELENÉS: 2016. 02. 02.
ÁR: 3 EURÓ (KB. 1000 FT)

Ha nem zavar különösebben, ha egy játékban folyton elhalálozol és egy óvatlan lépés miatt elölről kezdheted az adott szintet, akkor érdemes próbát tenned a Blitz Breakerrel, melyben minden egyes mozdulatnak jelentősége van. Egy csapdákkal telezsúfolt labirintusban kell megtalálni a meneküléshez szükséges kulcsot, majd ezt követően a kijáratot, azonban ez korántsem egyszerű a tüskékkel, fűrészekkel és számtalan egyéb veszéllyel teli útvesztőben. És ugyan karakterünk minden irányban villámgyorsan képes süvíteni, komoly feladatot jelent a gyakran több képernyőnyi feladvány átlátása. A grafika elegendő, a zene jópofa, a kihívás maximális.

80%

Level22: Gary's Misadventure

FEJLESZTŐ: MOVING PLAYER
MEGJELENÉS: 2016. 01. 29.
ÁR: 7 EURÓ (KB. 2180 FT)

Szegény Garynek nem indul túlzottan jól a napja, hiszen egy alaposan átdorbézolt éjszaka után az egyszeri munkásnak kikelni sincsen kedve az ágyból, nemhogy beslattyogni az irodába. Hősünk azonban a számos késésnek köszönhetően már amúgy is a kirúgás szélén áll, így minden maradék erejére, ügyességére, valamint cimborájának telefonos segítségére szüksége lesz, hogy észrevétlenül belopózzon munkahelyére. A hadművelethez pedig minden fegyvernem jól jön: egy-egy üres kartondoboz (Snake!), sötét és elhagyatott sarkok, figyelemelterelő eszközök, valamint a szellőzőnyílásban való haladás mind-mind a terv részei. Mókás időtöltés.

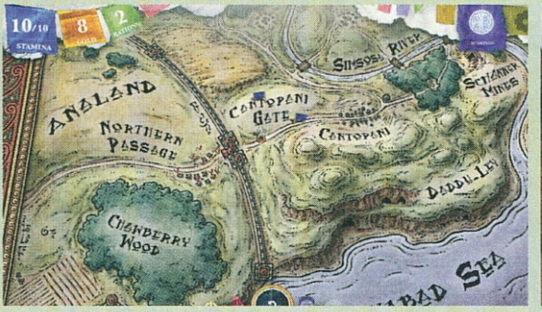
81%

Sorcery! Parts 1 and 2

FEJLESZTŐ: INKLE LTD – MEGJELENÉS: 2016. 02.02. – ÁR: 10 EURÓ (KB. 3200 FT)

A Steve Jackson és Ian Livingstone szerzőpáros még az 1980-as évek elején indította dicső útjára az úgynevezett „lapozgatós" játékkönyv-sorozatot, amelynek különlegessége elsősorban abban rejlett, hogy darabjait nem a hagyományos módon oldalról-oldalra kellett olvasni, hanem a kalandozó döntésétől függően egy-egy számozott szövegrész jelentette a továbbhaladás (vagy éppenséggel a bukás) irányát.

A széria korai epizódjai még a hagyományos, varázslókkal és szörnyekkel jócskán benépesített fantasymiliőbe repítették el a bátor vándorokat, idővel azonban futurisztikus űrcsatákban is részt vehettünk, mi több, Az országút harcosa címmel megjelent részben a Mad Max posztapokaliptikus világában tehettük próbára szerencsénket. Ezek a könyvek tulajdonképpen a mai számítógépes szerepjátékok ősének tekinthetőek abban az értelemben, hogy a főhős különféle tulajdonságokkal (élet- és varázserő, ügyesség, szerencse) és saját hátizsákkal rendelkezett, melyben az útja során szerzett varázstárgyakat tárolhatta. A háttértörténet megismerése után aztán számos irányban vághattunk neki a veszélyekkel teli birodalom felfedezésének, döntéseink pedig jelentőséggel és következménnyel bírtak: kihatással volt az eseményekre, hogy kivel állunk szóba, merre indulunk tovább, csatázunk, vagy inkább menekülőre fogjuk. A Kaland Játék Kockázat-könyvek



egyik mellékágát jelentette Steve Jackson önálló sorozata a Sorcery! (magyarul Kaland Játék Varázslat), amelynek négy részében a mágia egyenrangú szerepet játszott a kardforgatással. A sztori szerint a Királyok Koronájának keresésére indulunk, melyet egy gonosz varázsló lopott el hazánk uralkodójától, és amennyiben nem sikerül visszaszerezni, a nép pusztulásra van ítélve. Az 80 Daysért is felelős Cambridge-i inkle csapata ezúttal az első két felvonást ültette át számítógépes formába, ami ugyan teljes mértékben hű az eredeti meséhez (olyannyira, hogy a képek is a könyv illusztrációjából származnak), és a látványvilág is kellemes, azonban hiányoznak a megnyerő zenei motívumok. A szövegek (ezekből rengeteg van) csupán írott formában jelennek meg, pedig a beleélésnek és a hangulatnak jót tett volna némi beszéd is. Mindazonáltal az angolt jól értők számára kellemes élményt nyújthat.

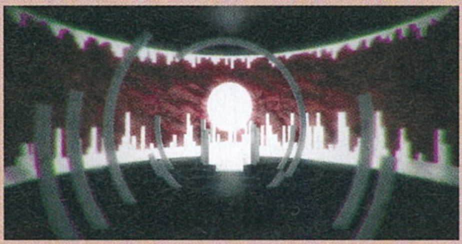
82%

Calendula

FEJLESZTŐ: BLOOMING BUDS STUDIO – MEGJELENÉS: 2016. 02.02. – ÁR: 7 EURÓ (KB. 2180 FT)

Bizonyos élethelyzeteket, eseményeket vagy érzéseket meglehetősen nehéz vagy éppenséggel lehetetlen számítógép segítségével megjeleníteni, azokat a befogadó számára elektronikus úton közvetíteni. Miképpen lehetne átadni képernyőn keresztül a meditáció során átélt üresség és nyugalom érzetét? Hogyan is fejeződhetne ki gépek által az emberben keletkező szomorúság és gyász valakinek az elhunytakor?

Időről időre felbukkan egy-egy próbálkozás, melyben a készítők a játékost nem ügyességet igénylő feladatok elé állítják, hanem inkább egyfajta nyomasztó hangulat ábrázolása lebeg célként a szemük előtt. Efféle bizarr alkotás volt például a néhány hónapja megjelent, roppant sötét és elvont Euclidean, amiben groteszk és anyagtalan formák közepette ereszkedünk menthetetlenül és megállíthatatlanul a mélybe. Aki vidámságot és felhőtlen mosolygást keresi, aligha fogja megtalálni a számításait a Calendulában, melyet nehéz hagyományos értelemben vett játéknak nevezni – sokkal inkább egy önmagán túlmutató művészi megnyilvánulással áll szemben a gyanútlan szemlélődő, s ezt leginkább a befogadó korábbi tapasztalatai és elvonatkoztatási képessége tölthetnek meg némi tartalommal. A tulajdonképpeni történések ugyanis a klasszikusnak tűnő főmenüben zajlanak. Itt nyílna mód változtatni a képernyő- és hangbeállításokon,



megtekinteni a szerzők listáját, valamint új játékot kezdeni – ha lehetne. Az egyes opciókra kattintva ugyanis rejtélyes hibaüzenetek, absztrakt ábrák villannak fel, ezek mind-mind a koncepció részét képezik, és egyfajta feladványt jelentenek. Itt bármi megtörténhet: darabokra esik szét minden, a dolgok megfordulnak és immár nem egyenlők önmagukkal, a többszereplős módban pedig egyrejtélyes idegen szól hozzánk. A megoldáshoz (már amennyiben létezik ilyen) különös tanácsok formájában kapunk ugyan némi támpontot, azonban a puzzle-ök megfejtését követően megjelenő túlvilági folyosók és felbukkanó képek csak tovább nehezítik az értelmezést. A körülbelül egy órát igénybe vevő „végigjátszás" befejeztével pedig érkezik ugyan egyfajta magyarázat a történtekre, teljes megvilágosodás aligha lehetséges. Nehéz tehát ezt a művet értékelni, szórakoztatónak jó indulattal sem igazán nevezhető, mindazonáltal figyelemre méltó az a mindent és mindenkit magába szippantó hangulatörvény, amelybe a feléje közelítő áldozatot könyörtelenül berántja. Csak és kizárólag óvatosan próbálkozzunk vele!

75%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

ZOMBIK, MÁR MEGINT!

Barátságosnak éppenséggel nem nevezhető Lifeless címmel várható az idei év második negyedévében a svéd RigidSoft első alkotása. A zord névválasztás aligha véletlen, hiszen a jövőben játszódó túlélős, többszemélyes anyagban fertőzött emberek tömegei közt kell a két választható csapat tagjaként élelmért, alapvető felszerelésért és tulajdonképpen a megmaradásért küzdeni, egyik napról a másikra.

A PESTIS IDEJÉBEN

A Green Man Loaded kiadó a Lifeless mellett egy másik készülőfélben lévő játékot is a szárnyai alá vett, melyben ezúttal a sötét középkorban kell megállnunk a helyünket kovácsként, lovagként vagy éppen többé-kevésbé becsületes kereskedőként. A boldogulás azonban nem egyszerű, hiszen a pestisen kívül a vadon állataival és a többi túlélésre pályázóval is fel kell vennünk a harcot. A The Black Death március közepén érkezik.

HORRORRA VÁGYSZ?

Március végén sem maradunk rettegés nélkül, hiszen akkortájt lát napvilágot a Vernon's Legacy. A történet szerint elhalálozott rokonunk kastélyába látogatva szívélyes fogadtatás helyett csupán kongó üresség, furcsa csapdák és titkok fogadnak. A körülményekre ugyan szolgáltatnak némi magyarázatot az itt-ott fellelhető cetlik, azonban lehet, hogy jobb lett volna, ha nem lépjük át a bejáratot...

Defragmented

FEJLESZTŐ: GLASS KNUCKLE GAMES - MEGJELENÉS: 2016. 02. 12. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A jövőben játszódó alkotások (legyen az film vagy játék) a legritkább esetekben vetítenek elénk egy zöldellő erdősségekkel, kristálytiszta vizű hegyi patakokkal és csillogó kék tengerekkel borított bolygót – sokkal inkább találjuk magunkat szemben megnyomorodott, elgépiesedett és lelketlen lényekkel, sötét szegénynegyedekkel, valamint hideg high-tech járművekkel, miközben a természetnek már a magva sincsen jelen.

Meglehetősen borús képet jósol a Defragmented is, a bostoni Glass Knuckle Games új anyaga – nem kezdő csapatról van szó, számos kisebb produkciót letettek már az asztalra, de tőlük származik a vadnyugaton játszódó lopakodós, többszemélyes szórakozásra kihegyezett Thief Town,

továbbá a nyomozós Noir Syndrome is. Ezúttal egy villódzó neonfényekben fürdő cyberpunk világ természetes fényt soha nem látott miliőjében merülhetünk el, melyet utcai bandák uralnak, és ahol hétköznapi dolognak számít a chipek beültetése. Akcióval és vérrel bőségesen ellátott kalandjainknak háromféle karakter közül választva indulhatunk neki, mindegyikük eltérő tulajdonsággal és fegyverzettel van felvértezve. A találó nevű Cyberzerker a genetikai módosításnak köszönhetően kiemelkedő harcos, aki shotgunnal a kezében vág neki Entropolis könyörtelen sikátorainak, míg a második kaszt inkább gépfegyverére és gyorsaságára támaszkodik az ütközetekben, a harmadik képviselője pedig magas szintűre fejlesztett elmével védi meg magát – no meg egy energiapuskával.

A sztori kezdetén rövid időn belül egy pártfogóra teszünk szert, aki egyrészt segít eligazodni az eseményeket illetően, másrészt rendszeresen megbízatásokkal lát el minket: mindenekelőtt egy randalírozó bagázs tagjaitól kell megtisztítani a város útjait. Miközben haladunk előre, egyre több mindent értünk meg a háttérben zajló összeesküvésekről, emellett pedig a sikerrel végrehajtott megbízatásokért rendszeresen tapasztalati pontokat kapunk, s ezeket hősünk

fejlesztésére költhetjük (mint például erősebb páncélzat vagy éppenséggel fokozott kritikus sebzés bevitele). Újabb mordályokat, gránátot és lőszert a leméssárolt haragosoktól vehetünk el, illetve konténerekben találhatunk, ezek azonban nem mindig pusztítóbbak az aktuálisan használtnál, így érdemes pénzre váltani egyegy boltosnál. Muskétából egyszerre hármat cipelhetünk magunkkal, pluszban pedig speciális képességeink segítik az életben maradást.

A Defragmented éppen annyira könyörtelen, mint amilyen környezetben játszódik: ellenfeleink pillanatok alatt leszednek egy meggondolatlan támadás után, ezért tanácsosabb őket hátulról, csendben lopakodva meglepni egy sorozattal. Ehhez az őrült világhoz pedig megfelelően őrült zene társul. ■

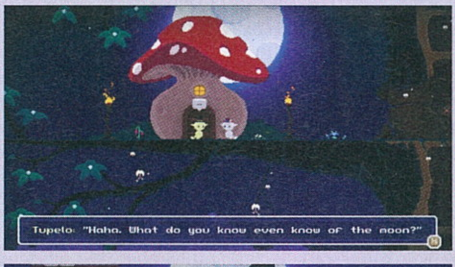
84%

Moonlight

FEJLESZTŐ: MONKEYMAW - MEGJELENÉS: 2016. 02. 05. - ÁR: 5 EURÓ (KB. 1500 FT)

Természetesen nem csupán nehezen befogadható és ijesztő alkotások születnek a kis független készítők stúdióiban, hanem olyanok is, ahol a pozitív élmények és a gyermeki vágyak, álmok beteljesülése által okozott örömérzet van túlsúlyban. Amikor a valódi szórakoztatás és egy mesebeli álomvilágba való elrepítés a cél, ahol nincsenek szörnyek, nem hullnak fejek és végtagok, mindössze nyugalom száll meg.

A Moonlight világát meglehetősen furcsa lények népesítik be, főszereplőnknek azonban teljességgel emberi kívánságai vannak: szívesen gyönyörködik a Hold fényében és szeretne mindenáron feljutni oda. Kinubo egy számára eleinte idegen kis faluban éldegél, ahogy azonban elindul felfedezni a környező vidéket és megismeri a lakókat, rájön arra, hogy ha segít másoknak, akkor cserébe ő is támogatást kaphat tőlük. Önmaga elfogadtatásával ugyan kezdetben igencsak nehezen boldogul, a többség jórészt bizalmatlan vele és terveivel szemben, éppen ezért örül meg neki annyira, amikor is egy egyszerűbb teendővel bízzák meg: a falucska tűzijáték-rakétáit kell begyújtania, a fa tetején lévő indító azonban túlontúl magasan van, és csak egy kellő ügyességgel felvértezett teremtmény tud eljutni oda, buborékokon pattogva. Miután sikerrel jár, hálából egy elfogadást jelentő kalappal ajándékozzák meg, valamint tanácsot kap, kihez is forduljon, ha még nem tett le utazási vágyáról. A továbbiakban tehát kisebb-nagyobb feladatok elvégzésére kérnek meg minket a helybéliek: lesz, aki csupán



bújócskázni szeretne és kéri, hogy találjuk meg, mások különféle magok összegyűjtését óhajtják velünk elvégeztetni, de varázspálcák felkutatása is vár majd ránk. A játék stílusa klasszikus ugrálós platformer, szerencsére azonban a szerzők nem pakolták tele a legváratlanabb helyeken felbukkanó ellenfelekkel vagy ijesztő csapdákkal – ebbe az idilli, higgadt hangvételű alkotásba ez nem is igazán férne bele. A látványvilág egyszerűen, de szépen kivitelezett, a zene tökéletesen festi alá az események nyugodt mederben való folyását, és ugyan elő-előfordul, hogy egy óvatlan ugrás következtében a mélybe hullunk, ennek azonban nincsen nagyobb következménye, minthogy a legközelebbi kis kapuban újjáéledünk, mintha mi sem történt volna. Egyedüli nehézséget talán a gombákon és a buborékokon való szökdécselés okozhat, ám a játék így sem tart tovább mindösszesen másfél óránál, hogy végül megtekintsük a kissé furcsára sikerült finálét. A némileg talán gyermetegnek látszó külső mögött egy harmonikus és meghitt világocska rejtőzik, kicsiny vágyakkal, melyekért minden elénk gördülő nehézség ellenére is érdemes lehet küzdeni. ■

80%

AKIK LECSUKTÁK TREVORT

LSPD: First Response

[IRTA JOHNBART] **Liberty City legjobbjai után végre San Andreas rendfenntartó szerveinek is besegíthetünk, a GTA IV után ugyanis az ötödik etap is megkapta a maga rendőrmodját. A járőrözések pedig, bár még kissé foghíjasak, már most nagyon szórakoztatóak!**

Nem volt egyszerű a modderek élete a GTA IV idején, a játék PC-s portja ugyanis nemcsak a rongy teljesítményéről és instabilitásáról volt hírhedt (Chochónál pl. a mai napig nem indul el a játék), hanem a modokkal szembeni allergiájáról is. Egy autómodell kicserélése taxiflottákat eredményezett az utcákon, a mapmodok telepítése felborította a textúratöltéseket, a játékmenetet módosító szkriptmodok pedig sok játékosnál rendszeresen lefagyasztották a programot. Érthető hát, hogy a sorozat elhivatott modderei pesszimistán várták a GTA V számítógépes változatának érkezését, a végeredmény viszont, mint ismert, felülmúlta várakozásaikat. Az új rész PC-n ugyanis gyönyörű, jól konfigurálható, és nem mellesleg betonstabil – a friss etap emiatt hamar az egyjátékos modok melegágyává vált. Ennek legjobb jele, hogy a GTA IV egyik legjobb rajongói projektje, a LCPD: First Response immár a GTA V-höz is elérhető, 10 hónap alatt pedig közel annyi újítást sikerült belezsúfolniuk a készítőknek, amennyit a GTA IV-es változatba csak évek alatt jött össze.

Legyél Dredd vagy Serpico, a lényeg a rend fenntartása, amihez szinte minden eszköz megengedett.

ÉN VAGYOK A REND

Ha esetleg kimaradt volna a 2012/06-os számunk, amelyben részletesen beszámoltam a fentebb említett modról, íme, egy rövid bevezető! A G17 Media „First Response"-sorozata egy olyan egyjátékos mod, amely teljesen felborítja a GTA-játékok alapvetését, aktiválásával ugyanis a sorozatban állandóan ellenlábas rendőri szerveket erősíthetjük. Járőrautóval róhatjuk az utcákat, véletlenszerűen generált utcai eseményekre és rádiós bejelentésekre reagálhatunk, az elfogott csibészeket bilincsbe verhetjük és fogdába vághatjuk, az életünkre törő gazfickókat pedig az alapjátékban már megszokott módon lőhetjük szitává.

Hogy mennyire vagyunk szabálykövetők, kizárólag rajtunk áll, a mod ugyanis nem vezet statisztikát tevékenységünkről, és semmilyen módon nem jutalmazza (de nem is bünteti!) rendfenntartásunk „fénypontjait". A krimisorozatokon nevelkedettek így nyugodtan letartóztathatnak minden rosszarcút, Dredd bíró rajongói simán lepuffanthatnak mindenkit, aki rossz fát tett a tűzre, akit pedig megihlettek a Los Angeles-i rendőrség valós életbeli botrányai, az bármikor igazoltathat és bilincsbe verhet minden örömlányt vagy kisebbséget. Bármiféleképp is osztjuk viszont az „igazságot", egy dolog sosem változik: mindig számíthatunk a többi egyenruhás kollégára. Legyen szó így akár utcai lövöldözésről, akár autós üldözésről, sosem vagyunk egyedül, egy gombnyomással további járőrök, taktikai osztagok vagy épp helikopteres megfigyelés támogatását kérhetjük.

SOUTHLAND A PC-N

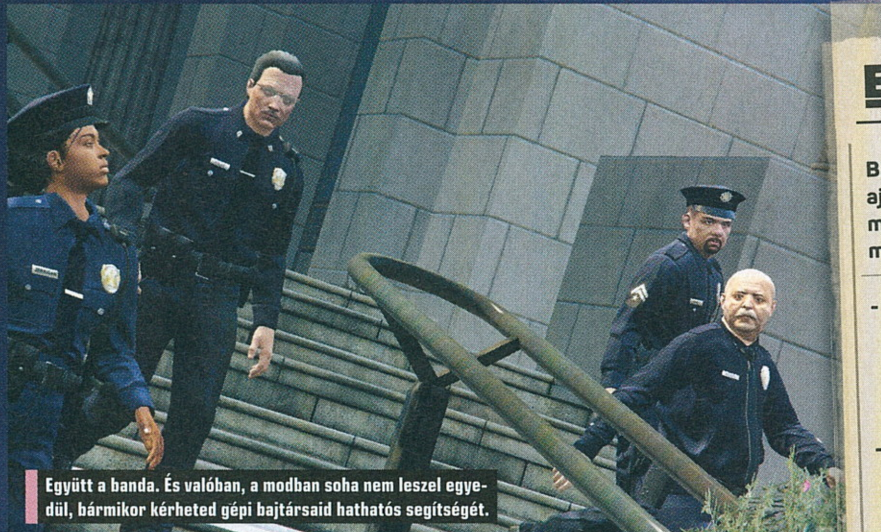
Mindez persze a GTA IV-hez készült LCPD: First Response modból már ismerős lehet a témában jártas rendfenntartóknak, a GTA V saját (stílszerűen LSPD: First Response néven futó, még erős fejlesztés alatt álló) változata pedig nem módosít a bevált recepten. A jelenleg 0.3-as verziójú csomag ereje így nem a tartalmában, hanem inkább a

Pluginböngésző

A LSPD:FR alapból elég kevés feladattípussal bír, letölthető pluginokkal azonban jelentősen kibővíthető a tartalom. Lentebb ezekből listázunk néhányat, melyek mindegyike lekapható innen: http://goo.gl/G9OPuM

- **Agency Callouts: minden választható szerv egyedi hívásokat kap (kommandóssal játszva pl. terrortámadásra reagálhatunk)**
- **Wilderness Callouts: lakatlan területekhez kötődő hívások, parkőröknek ideális csomag!**
- **Secondary Callouts: amikor mi vagyunk az erősítés: mentősöket és járőröket segíthetünk ki a plugin küldetéseiben.**
- **Yet Another Partner Mod: telepítése után bármelyik rendőr NPC egy gombnyomással a társunk lesz.**

„Azt mondtam, nem! Nem lehet végigszáguldozni a városon, felrobbantani az épületeket, felborítani az autókat... vagyis lehet, de előtte adjatok le figyelmeztető lövést!"



Együtt a banda. És valóban, a modban soha nem leszel egyedül, bármikor kérheted gépi bajtársaid hathatós segítségét.

Egy mod legjobb modjai

Bár a LSPD:FR 0.3 önmagában is élvezhető, erősen ajánlom, hogy két további modot még telepítsetek fel mellé, ha szeretnétek a maximumot kihozni a rendőri munkából:

- **Realism Dispatch Enhanced (letöltés: http://goo.gl/ZvVMUf): a csomag feljavított, de a GTA-univerzumhoz hű rendőrségi modelleket ad a játékhoz, valamint kevésbé agresszívvá, de taktikusabbá teszi a rendőrök MI-jét.**
- **Emergency Uniforms Pack (letöltés: http://goo.gl/xfrLBI) és Skin Control (letöltés: https://goo.gl/VYvEpK): Ha unod a játék által kínált gyári rendőrkaraktereket, akkor ezt a két modot neked találták ki! A Skin Control segítségével betöltheted a GTA Online karakteredet a Story Mode-ba, akit aztán az EUP-pakk segítségével egyedileg testre szabható egyenruhába öltöztethetsz!**

megvalósítás minőségében rejlik: a GTA IV-hez kitalált alapötletet ugyanis sokkal stabilabban, az alapjáték (a GTA IV-hez képest jóval szerteágazóbb) rendőrségi modelljeinek teljes kihasználásával hozza.

Ennek egyik jele, hogy szolgálatba lépéskor (ehhez csak látogassunk el bármelyik, a térképen jelvény-ikonnal jelzett rendőrőrshöz) részletesen testre szabhatjuk karakterünket és járművünket is. Hősünk így lehet pl. LSPD-s járőr, vidéki seriffnő, parkőr vagy épp FIB és IAA ügynök is, a szervezet mellett pedig ruházata és arca is valamelyest egyénre szabható. A hatóságokhoz hasonlóan viszont a géppark is teljesen nyitott: a járőrautók mellett fényhídmentes „fedett" kocsi, rendőrmotor, rabomobil vagy épp helyből felszálló vadászrepülő is igényelhető a garázsból (amivel egyébként ugyanúgy reagálhatunk minden bejelentésre, mint tennénk azt autós járőrként).

Utóbbiból persze kitűnhet, hogy a LSPD:FR nem veszi teljesen komolyan magát, a G17 célja ugyanis nem egy akkurátus rendőrszimuláció – a modot inkább egy rendőrös sandboxnak tekintik, amelyben kizárólag a játékoson múlik, hogy mihez kezd a rendelkezésére álló rendfenntartói eszközökkel San Andreas méretes, bűnökkel teli, ámde abszurd homokozójában. Jelzésértékű e tekintetben a 0.3-as változattal érkező, teljesen bejárható Los Santos-i főkapitányság számtalan easter eggje is, amelyek garantáltan mosolyt csalnak még a legkomolyabban szerepjátszó járőrök arcára is. Ez persze nem azt jelenti, hogy a mod hülyét csinálna saját hőseiből, ennek pedig a legjobb jele a javított rendőrségi MI: a mod aktiválásával ugyanis a jard az autós üldözéseknél lényegesen óvatosabban vezet, de gyalogosan is kevésbé agresszív – immár csak viszonozzák a tüzet, a fegyvertelen vagy túlerőben nem lévő gyanúsítottakat pedig az alapjátékkal szemben inkább elfogni, semmint kivégezni próbálják.

ERŐSÍTÉST KÉREK!

A LSPD:FR tehát elődjéhez hasonlóan egy felettébb szórakoztató, és az alapjáték felvetésétől kellően eltérő sandbox környezetet kínál, de fejlődni persze még van hova, mind tartalmi, mind technikai téren. A 0.3-as build egyik legnagyobb problémája ugyanis az alapból elég kevés tennivaló: a moddal jelenleg csak járműves üldözések érkeznek, és azokból is csak 4-5 különböző variáció érhető el. Nem meglepő hát, hogy a modot követő lelkes játékosok már egy rakás felhasználói plugint írtak hozzá, ami jelentősen javít a műszakok változatosságán. Ezek némelyike ráadásul a modból alapból hiányzó funkciókat (pl. járőrtársat, vagy a választott hatóságnak megfelelő hívásokat) ad a játékmenethez, használatuk így erősen javallott – a legjobbakat a kapcsolódó keretes írásban listázzuk.

ADATOK

KIADÓ
–

FEJLESZTŐ
G17 Media

MŰFAJ
Akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

A GTA V PC-s változatával megegyező gépigény, 200 MB HDD.

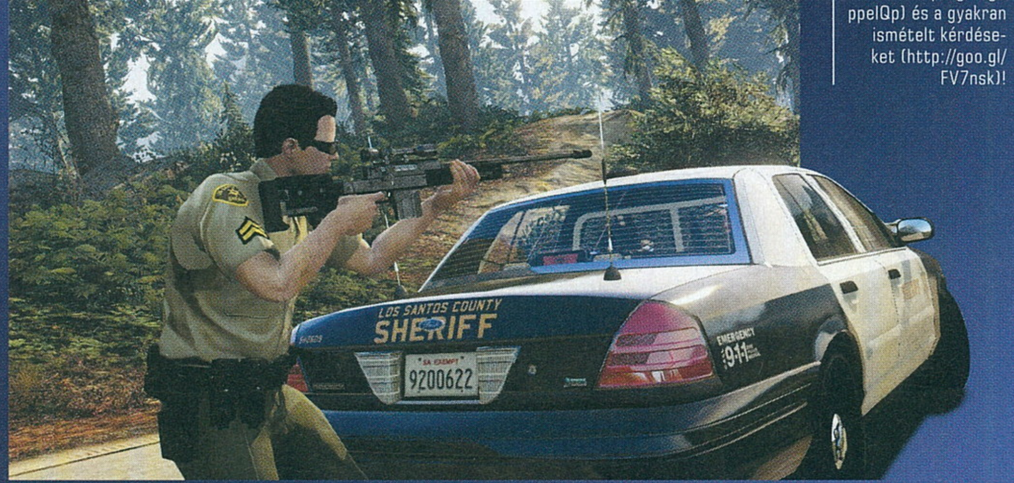
INFO

A LSPD: First Response mod (elérhető itt: http://goo.gl/2SDfeS) telepítése kezdők számára körülményes lehet, épp ezért a felrakás előtt mindenképp olvassátok el a telepítési útmutatót (http://goo.gl/ppelQp) és a gyakran ismételt kérdéseket (http://goo.gl/FV7nsk)!

Technikai téren sem tökéletes ugyanakkor még a helyzet: noha a GTA IV-gyel szemben a LSPD:FR összeomlása immár nem fagyasztja az egész játékot, a mod azért hajlamos néha leállni – ilyenkor vagy újraindítjuk a programot, vagy a konzollal reseteljük a csomagot. Utóbbi nyilván a gyorsabb megoldás, de azért az is kizökkenti az embert a rendrakásból.

LETÖRJÜK A BŰNÖZÉST

A LSPD:FR-on tehát még van mit fejleszteni, a jelenlegi változat azonban (főleg az elérhető pluginok mellett) hibái ellenére is nagyon szórakoztató rendfenntartói élményt nyújt, a modot így bátran ajánlom mindenkinek, aki kipróbálná, hogy milyen érzés a San Andreas-i „jófiúkat" erősíteni. Bár a telepítés kicsit körülményes (külön szkriptkezelővel kell indítani a játékot, a hivatalos frissítések pedig rendszeresen hazavágják a modot), a befektetett munka garantáltan megéri a fáradozást, Los Santos ugyanis remek keret egy Southland-epizód újrajátszásához, mint ahogy némi Reno 911-es marhuláshoz is...



BÖJTI HORRORKAMRÁJA

[ÍRTA BÖJTI] ELMEGYÓGYINTÉZET, CSONTVÁZAK, MITOLÓGIA, SZÜRREÁLIS KÉPEK. BÁR KICSIT NYÖGVENYELŐSEN INDULT A FEBRUÁR, A VÉGÉRE SIKERÜLT BELEHÚZNIUK A MŰFAJ KÉPVISELŐINEK, ÍGY ISMÉT VOLT MIBŐL BEVÁLOGATNI A LEGÉRDEKESEBBEKNEK TŰNŐ ALKOTÁSOKAT, AMIKTŐL LEHET, HOGY MEGÁLL A SZÍVED.

Először azonban engedj meg nekem egy kérdést. Mi az, amitől a legjobban rettegsz? Egy elhagyatott intézmény koszos folyosóitól, netán egy nagyobbacska póktól? Vagy a kísérteties temetők, borzalmas kísérletek ijesztenek meg? Esetleg az ókori mitológia fantáziadús szörnyetegeitől kell alsónadrágot cserélned? A lista pedig nem ért véget, hiszen ezúttal is négy érdekes indie cím kerül terítékre a rovat hasábjain, csak merj nekiállni azok felderítésének. Tarts velem, és megmutatom, mitől retteghettünk leginkább az elmúlt egy hónapban! (Kapu bezár, kulcs eltesz, sátáni kacaj.)

HORROR IN THE ASYLUM

Fejlesztő: Adham Jaber
Megjelenés: 2016. 02. 01.
Ára: 4,99 euró (nagyjából 1600 forint)

A régi, elhagyatott elmegyógyintézeteknek van valami sajátos hangulatuk, ahogy a kórházaknak is. Ha valakinek volt már része ezzel kapcsolatos felfedezőtúrában, az tudja miről is van szó, de egy-két horrorfilm is bemutatta már, milyen veszélyei vannak a szörnyű múlttal rendelkező folyosók bejárásának. Persze sötétben még izgalmasabb ez az elfoglaltság, pláne úgy, ha csontvázak és pókok fenik ránk fogaikat.

Adham Jaber belső nézetes játéka mindezen lehetőségek ellenére sem az igazi. Az hagyján, hogy a Unity grafikusmotor lehetőségeinek felét sem sikerült megvalósítani, de úgy a teljes összkép felejthető. A bugyuta csontvázak sétálgatnak fel és alá, néhol mozdulatlanná kell dermednünk a sötét lyukakból kimászó pókok láttán, karokat húzogathatunk, felfedezzük az egyforma folyosókat, időnként pedig fejtörőket oldunk meg. Ennyi? Igen, ennyi, egy meglehetősen szigorú, néhol logikátlan „próba-szerencse” mechanikával megspékelve, aminek hála a nagyjából 15 perces végigjátszás órákra rúg, mert... folyton tanulunk a vétett hibákból, ami egyben totális újrakezdést is jelent.

Tehát mindig elölről kezdjük az összes kört, ami rövid úton az agyunkra megy. Az ijesztgetések sokszor erőltetettek (falon és ajtón felvillanó, „ijesztő" arcok... ne már!), de a teljes produkción az érezhető, hogy nem szívvel és lélekkel készült el. Kár érte, mert a témából többet is ki lehetett volna hozni.

Ajánlott? Nem
Pro és kontra: szaladgálunk, logikázunk (néha feleslegesen), összeszedjük a tárgyakat és kódokat, majd a legapróbb hibánál kezdünk mindent elölről. Kár, hogy mindehhez még a hangulat sem az igazi.

PESADELO - REGRESSÃO

Fejlesztő: Skyjaz Games
Megjelenés: 2016. 02. 11.
Ára: 10,99 euró (nagyjából 3400 forint)

Kísérletek és memóriavesztés. Ezek a témák mindig remek táptalajul szolgálnak egy thriller vagy horror mellé, legyen szó videojátékról, netán filmről. Ráadásul a Brazíliából érkezett Pesadelo teszi ezt nagyon érdekes, Unreal hajtotta, belső nézetes formában, aminek hála jó eséllyel megfagy az ereinkben a vér. Már csak azért is, mert miközben a karakterek és a párbeszédek meglehetősen amatőr módon kerültek a programba (béna mimika és dialógusok), addig az atmoszféra megteremtése nagyon megy az indie csapatnak. A hanghatások kellemesen borzongatóak, ehhez pedig hozzájön még a korai Resident Evil- és Silent Hill-epizódok stílusa. Noha a kezünket nem fogják a négy-öt órás végigjátszás során, az itt-ott elhelyezett jegyzetek, információs lapok szinte mindig hozzásegítenek minket a megoldáshoz. Menteni csak az adott helyeken, egy írólap segítségével

A Horror in the Asylum bármennyire is igyekszik félelmetes környezetet teremteni, erőltetett az eredmény.

Az ókori környezet nagyon nyerő, az ijesztgetés és hangulatteremtés is működik, kár, hogy a Guru Games alkotása nem teljesített sikeresen a Kickstarter-kampány során.

tudunk (nem ismerős a szitu, csak mondjuk írógéppel?). Emellett a kószáló szörnyetegek bármikor, bárhol megtámadhatnak minket, így lehetőleg takarásban, csendben kell maradnunk, ezzel lehetőséget adva a lopakodós, osonós játékmenetre a folyamatos akció helyett. Növényeket kombinálhatunk vízzel a gyógyítás kedvéért, a temető után sötét barlangrendszert, templomot, majd nyomasztó épületet kutathatunk át, a rémálom pedig egyre erőteljesebb. Magas beállítások mellett ráadásul mindez nem is néz ki olyan rosszul (indie viszonylatban).

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: nosztalgikus, egyben mégis modern és kellőképpen elvont, félelmetes horror, ami sokat merít pár klasszikusból. Érdemes kipróbálni.

MEDUSA'S LABYRINTH

Fejlesztő: Guru Games
Megjelenés: 2016. 02. 15.
Ára: ingyenes

Noha eredetileg úgy terveztem, hogy ingyenes játék nem kerül a rovatba, a kivétel erősíti a szabályt, már csak azért is, mert a Magnetic Cage Closed alkotói ezúttal egy ingyenes horrorral leptek meg minket. Nem is akármilyennel: az ókori világban helyet foglaló történet szerint egy régi templomot indulunk felfedezni, közben pedig nemcsak a fáklyánk lángjára kell vigyáznunk, de a meg-megjelenő szatír elől is el kell bújnunk. Itt életbe lép az Amnesia-koncepció, avagy a futás mellett létfontosságú rejtőzködés, miközben pedig a sötét és borzongató alagutakat járjuk, memoárokat kaparintunk meg, amikből felépülne egy rendes történet. Ha lenne befejezés.

Az Unreal grafikus motor hajtotta, belső nézetes, nagyon hangulatos, időnként tényleg a frászt ránk hozó alkotás eredetileg a Kickstarteren egy kampány képében kalapozott a fejlesztési költségre, de a cél végül nem jött össze. A csapat pedig úgy döntött, hogy a teljes program egy apró részletét jelentő, közel félórás szegmenst ingyenesen megosztja a nagyérdeművel. Ennyi időt érdemes rászánni erre a címre, mert tényleg nagyon ijesztő tud lenni, plusz ki tudja... ha sokan letöltjük, talán előbb-utóbb felfigyel valaki a projektre, ami így elkészülhet teljes formájában. Már csak a témája miatt is megérdemelné a figyelmet.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: ingyenes és nagyon hangulatos. Fél óra az életedből, viszont az garantáltan borzongásokkal teli lesz, szóval ha van időd, egyszer mindenképpen ess neki.

A HÓNAP LEGJOBBJA: DOWNFALL

Fejlesztő: Harvester Games
Megjelenés: 2016. 02. 15.
Ára: 13,99 euró (nagyjából 4400 forint)

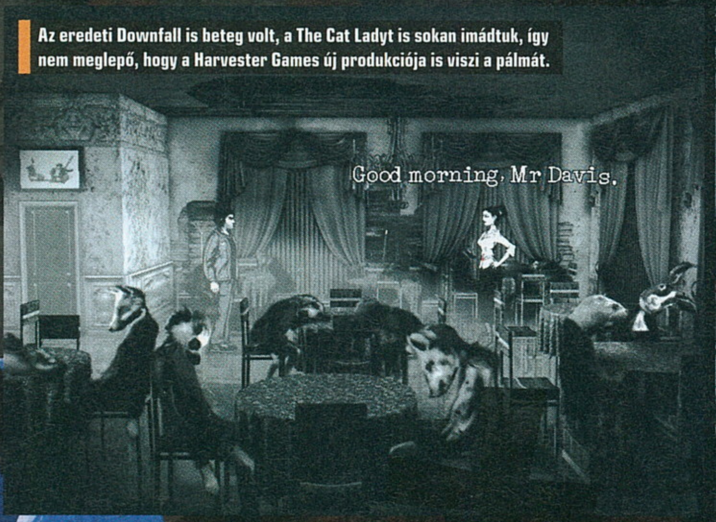
Aki ismeri a The Cat Lady című alkotást (vagy az eredeti, 2009-es Downfallt), annak nem újdonság az egyedi stílus, a karakteres prezentáció, ami részben az Adventure Game Studionak, részben pedig a Harvester Gamesnek köszönhető. Bár a hét évvel ezelőtti, eredeti projekt sajnos elveszett a süllyesztőben egy programhiba miatt, ennek a problémának nemcsak egy „remake-et" köszönhetünk, hanem egy teljesen új játékot is.

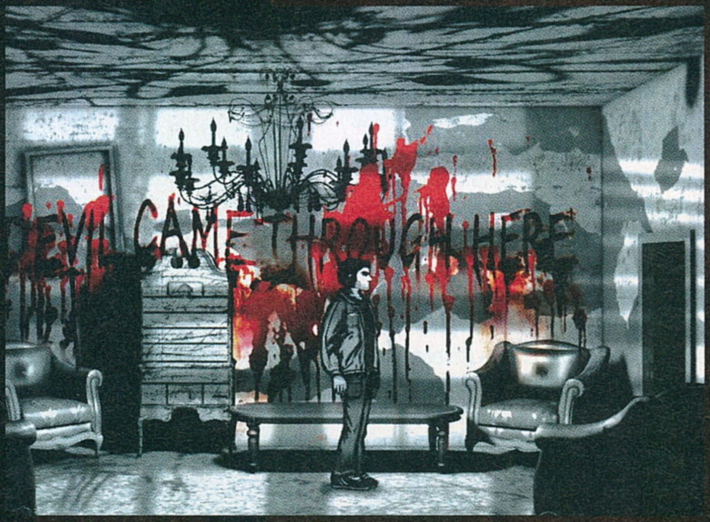
A lassabb, egyszerűbb, színesebb kezdést követően az abban gyerekként szerepelő hősök felnőtté válva érkeznek meg az immáron fekete-fehérbe váltó jelenbe, illetve a Quiet Haven nevű motelbe. A házasságuk helyrehozatalán dolgozó páros már az első percektől fura körülményekkel néz szembe, azonban amikor a második nap Ivynek már hűlt helye van, Joe-ra vár a feladat, hogy utánajárjon minden rejtélynek. A szürreális, elvont, egyre bizarrabb jelenetek pedig egy izgalmas, érdekes és egészen egyedi történetté kerekítik a cselekményszálakat, amelyeknél sokszor más szereplőket is igénybe vehetünk. Sőt dönthetünk egyes helyzetekben, megváltoztathatjuk a párbeszédek menetét, valamint sok esetben ezeknek a választásoknak is komoly jelentőségük van, emiatt javasolt egy második végigjátszás is. Na, nem mintha az egyszeri, kábé ötórás kampány amúgy nem lenne elég ennél az alapvetően régi típusú, tárgykeresgélős, kétdimenziós horror-kalandjátéknál.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: nagyon egyedi, nagyon szürreális, néhol nagyon beteg. A The Cat Lady és Stephen King rajongói megtalálják a számításaikat, ráadásul a The Penis Award achievement megnyitása mindenkinek kötelező!

Ha szeretnétek, a bojtosg@pcguru.hu címre írva bátran hívjátok fel a figyelmem egy-egy újabb, frissen megvásárolható címre, ami műfaját tekintve minden szempontból beleillik ennek a két oldalnak az arculatába. Rémes álmokat, jó ijedezést kívánok mindenkinek!

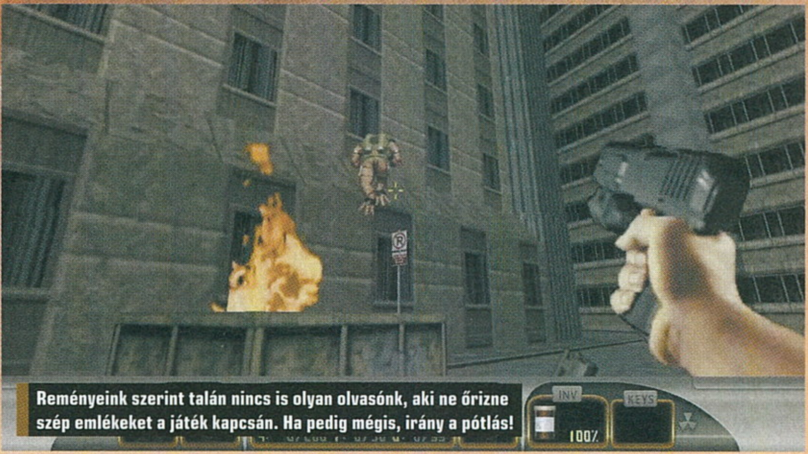
Az eredeti Downfall is beteg volt, a The Cat Ladyt is sokan imádtuk, így nem meglepő, hogy a Harvester Games új produkciója is viszi a pálmát.





DUKE NUKEM 3D

[ÍRTA MCMACKO] **AZT A MOCSKOS SZÁJÚ, BAGÓSZAGÚ SZUPERHŐS MINDENSÉGIT! DUKE A KILENCVENES ÉVEK EGYIK LEGNAGYOBB AKCIÓSZTÁRJA VOLT, HÁROMDIMENZIÓS DEBÜTÁLÁSA SZÓ SZERINT A FEJE TETEJÉRE ÁLLÍTOTTA A DOOM-KLÓNOK PIACÁT. KULTIKUS ALAPMŰ, VICCES AKCIÓJÁTÉK ÉS ÖTLETES SZATÍRA – ILYEN A 3D REALMS IDÉN HÚSZÉVES KLASSZIKUSA!**



Reményeink szerint talán nincs is olyan olvasónk, aki ne őrizne szép emlékeket a játék kapcsán. Ha pedig mégis, irány a pótlás!

Ha régebb óta olvasod a videojátékos sajtót, akkor a Duke név hallatán bizonyára jót mosolyogsz. Az 1996-os, orbitális sikerű Duke Nukem 3D után ugyanis bejelentették a folytatást, amire aztán végül tizenöt keserves évet kellett várni. Ezalatt a média persze elég rendesen szétszedte a vergődő fejlesztést, így a fényesen csengő Duke Nukem név már-már közröhej tárgyává vált. Szinte nem is volt olyan Duke-kal kapcsolatos cikk, amely ne rugózott volna a készítők összeszedetlenségén és röhejes, „mikor kész lesz" hozzáállásán. A fejlesztői pokolból kimászó Duke Nukem Forever végül nem is szólt akkorát, mint kellett volna, de a Gearbox legalább megakadályozta a márkanév teljes megszégyenülését. De mitől is gerjedt be annyira a nép az első 3D-s Duke epizód után, 1996-ban? Elmondjuk nektek!

COME, GET SOME!

Aki a kilencvenes évek közepén a PC-s játékosok körében mozgott, egy dolgot biztos láthatott: a Doom-mámorban élő közönség egyre-másra várta a klónokat. Ma sem kicsi az FPS műfaj piaci részesedése, de sokan el sem tudják képzelni, hogy mekkora tisztelet és kultusz övezte akkortájt az id Software pokoli lövöldéjét. Aztán jöttek a 3D Realms-es arcok, Duke pedig a közönség valagába törölte a disznólények tetemein talpaló surranóját! Nukem nem volt ismeretlen arc, hiszen előzőleg már két platformjátékban is megvillantotta bicepszeit az Apogee-istálló jóvoltából, de a shareware megjelenések legfeljebb csak a szuperkemény PC-s mag számára jelentettek valamit. A 3D-s epizód azonban más volt. Jó érzéssel csatlakoztak a fejlesztők a Doom által generált FPS-áramlatba, és pontosan tudták, hogy mivel lehet lepipálni az akkor kikezdhetetlennek tűnő id-játékot. A világ imádta az őrült lövöldét!

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A steames és GoG-os „Megaton" verzió 2013 óta volt kapható, 10 eurót (kb. 3100 Ft) kértek a csomagért. Azonban 2016 februárjában jogi okok miatt a programot eltávolították a digitális áruházak kínálatából, a korábbi vásárlók példányai viszont megmaradtak. Aki meg szeretné venni, jobban teszi, ha vár – valószínű, hogy a Király előbb-utóbb csak visszatér.

YEAH, PIECE OF CAKE!

A Duke Nukem 3D nem feltétlenül a technológiai fejlődésben látta az előrejutás lehetőségét. Quake ide, Descent oda, Duke megmaradt a klasszikus „2.5 dimenziós" megjelenítésnél, ahol a környezet 3D-s ugyan, de ehhez a Doom által is használt átmeneti megoldásokat kellett alkalmazni – a tereptárgyak, valamint az ellenfelek java is egyszerű sprite-ként jelent meg a játéktérben. A Build engine eleve rendelkezett néhány olyan trükkel, amit az id üdvöskéje nem tudott, de a nap végén mégsem ezek a tényezők döntötték el a játék sikerét. Hogy akkor mégis mi volt a kulcsa? Hát az őrületesen egyedi humor, öntudatosság és kerek művészeti elképzelés, amelyet akkoriban még más játékstílusban sem igen pipált az ember.

Emeljük is ki hamarjában: Duke (részben) szakított az űrbázis-raktárépület-kazamata koncepcióval, és a modern USA közérthetőbb helyszíneiből válogatott össze magának egy csokorra valót. Az ember könnyedén elveszett a moziban, a japán étteremben, hotelben és az akkoriban igencsak merésznek tűnő vörös lámpás negyedben (!) is. Tényleg olyan helyszíneken járhattunk virtuális hősünkkel, amelyek valamelyest hihetőnek, földinek, a korszakhoz képest szokatlanul immerzívnek hatottak. Ezzel Duke már eleve hatalmas plusz pontot szerzett mindenkinél. Ha ehhez hozzávesszük, hogy mérhetetlenül cinikus, vicces kommentár járt minden történés mellé…

Duke ráadásul a szemérmesség erényével sem rendelkezett. Itt használhattunk először piszoárt, ha pedig pénzt adtunk a táncosnőnek, az megvillantotta nekünk a

DUKE KALANDJAI

Duke első és második főszerepe még az Apogee égisze alatt jelent meg, és a korszellemnek megfelelően ezek oldalra scrollozós, mászkálós-lövöldözős anyagok voltak. Tudjátok, a shareware időszak tipikus ugrabugráira kell gondolni, mai szemmel nézve kissé darabos grafikai és mechanikai megoldásokkal. Ezek manapság mosolyt csalnak az ember arcára, pláne ha az időszak konzolos (SNES, Megadrive) nagyágyúihoz viszonyítjuk őket. Az első rész mintavételezése helyett őszintén javasoljuk inkább Ford Fairlane sajtreszelőjét, a második Duke-játék viszont a nosztalgia szirupjával nyakon öntve ma is bátran fogyasztható. A folytatásra kellően sok fejlődés érte az akció felépítését, valamint a környezet kidolgozását. A 3D Realms Anthologyban a DN3D mellett az első két epizód is helyet kapott, ha valaki modern környezetből szeretné futtatni a korai Duke zsengéket – a csomagnak köszönhetően most könnyedén meg is teheti.

bájait. A legyőzött főellenség fejének lekapása után Duke fütyörészve, újságot olvasva könnyített magán, mintha a reggeli slozis rutinját végezné... A mókás hangulat garantáltan levette a lábáról azokat is, akik esetleg technikailag, vagy épp komolyságát tekintve többet vártak a Doom gyilkosától. Mindazonáltal a fegyverek és az ellenfelek is előremutatóak voltak. Nemcsak Duke csizmája, de a kötelező mordályok, a devasztátor™, valamint a zsugorító és fagyasztó fegyók is megelőzték korukat. Az olyan trükkös eszközök, mint a távirányítható csőbomba, a szörnyeket összezavaró holografikus Duke és a jetpack új távlatokat nyitott az addig erősen korlátozott FPS-eszköztárban.

Maga a játék persze közel sem volt egyenletes minőségű. Izgalmasabb és laposabb pályák váltogatták egymást, ráadásul az Americana-varázs teljesen el is tűnt a második fejezetre, amely a stílus kötelező fordulataként behozta az űrhajóholdbázis környezetet. Emlékszem, annak idején az első végigjátszás során fogcsikorgatva értünk végig az addigi könnyed hangulatot Alien-atmoszférára lecserélő Lunar Apocalypse fejezeten. A szinteket érettebb fejjel újrajátszva azért láthatjuk, hogy rengeteg apró ötletet rejtettek el a pályatervezők ezeken a térképeken is. A mérce csak a zseniális nyitó fejezet után tűnhetett alacsonyabbnak...

DON'T HAVE TIME TO PLAY WITH MYSELF!

És Duke mennyire fején találta a szöget! Minden kétes időtöltés helyett tényleg érdemesebb lehet megfontolni, hogy valamelyik felületen ismét előkapjuk a Devolver által gondozott Duke Nukem 3D: Megaton Editiont, amely Win, Mac, Linux és PSN platformokon évekig elérhető volt a nagyközönség számára. A csomag nem csak a negyedik epizóddal kiegészült, OpenGL támogatással felturbózott DN3D: Atomic kiadást tartalmazza, de a Duke It Out on D.C. elnökmentő akciója, a Nuclear Winter téli hangulata és a Duke Caribbean: Life's a Beach karibi zúzdája is a pakk részét képzi. A cikkíró töredelmesen bevallja, hogy ezek a kiegészítők annakidején kimaradtak az életéből; ugyanakkor lehet, pont ennek köszönhetően volt most a poén új, mondjuk úgy félig-meddig minőségi Duke-tartalmakat kipróbálni, és visszautazni húsz évet az időben. A régi-új dolgok kóstolgatásánál érezzük csak igazán, mennyire kiállta a játékkoncepció az idő próbáját. A Duke 3D játékmenete a mai napig élvezetes mókát szavatol, és gyakran le is tesszük majd a hajunkat attól, hogy a 2.5 dimenziós pályatervezést micsoda furfangos szintekig tudták fokozni a pályatervezők. Ez persze azt is jelenti, hogy a „hajletevés" őrült hajtépkedés eredménye is lehet, mivel könnyedén el is veszhetünk a sokszor több irányból bejárható labirintusok rengetegében...

DNKROZ, DNSTUFF

A DN3D huszadik szülinapján tényleg komoly aktualitása van az FPS klasszszikus leporolásának. Ráadásul nem csak a DOSBox-ot lehet izzítani, a fullos Megaton kiadás elindításán is bátran el lehet gondolkodni (ha az megvan a könyvtárunkban, mert sajnos februártól nem vásárolható meg a csomag) – a kiegészítők egy részével úgyis csak kevés kiváltságos játékos találkozhatott itthon a kilencvenes években. Másrészről pedig akár friss fejjel, akár nagyobb játéktapasztalattal rendelkezve is találhatunk bőven érdekes-tanulságos dolgokat a 3D Realms Magnum Opusában, amely soha nem volt még annyira összeszedett és teljes, mint a Megaton változat. Még mindig itt vagy? Na, nyomás szétrúgni egy-két űrpondró popóját!

ADATOK

KIADÓ
GT Interactive

FEJLESZTŐ
3D Realms

MEGJELENÉS ÉVE
1996

MŰFAJ
akció

MULTI
van

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

80%

„Oké, üljünk le egy kávéra és beszéljük meg!" - na ilyet Duke-tól biztosan soha nem hallottál, hiszen kedvenc hősünk gondolkodás nélkül rúgta szét az idegenek seggét.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

DRAGON AGE: INQUISITION

➲ Kedves PC Guru!
Két kérdésem lenne a fent említett játékkal kapcsolatban. Az egyik, hogy hol lehet találni sárkánykövet (ha, így hívják), mert kraftolni szeretnék vele (olyasmi páncélt, mint ami nektek volt a „vágjunk bele" videóban). A másik, hogy mágusnak lehet-e olyan páncélja, mint egy harcosnak (olyasmi, mint ami nektek volt, a „vágjunk bele" videóban)? Válaszotokat előre is köszönöm! Ui.: A lap szuper, csak így tovább! ➲ L. DÁNIEL

Először a második kérdés: szóval a mágus csak könnyű páncélokat hordhat, de van egy kivétel, nevezetesen a Silverite nevű anyag feloldja ezt a tilalmat, tehát az abból készült nehéz lemezpáncélt ő is viselheti. Ám ez egy nagyon ritka ásvány, és csak ezeken a helyeken fordul elő: Arbor Wilds, Frostback Basin és Emprise du Lion. Egyébként így néz ki élőben – http://tinyurl.com/jhcsb7n. A Drakestone-t (sárkánykő) szintén bányászni/keresni kell, ez pedig egy vörös, kristályos érc, szerencsére elég gyakori, úgyhogy Hinterlands és Valammar területeken könnyen összejön egy páncélra való. Ehhez is csatolok képet - http://tinyurl.com/zbgf7b7

BATMAN: ARKHAM CITY

➲ Kedves gurusok!
A Batman: Arkham Cityhez lenne kérdésem. Szóval, hogyan lehet a nyelvet megváltoztatni, ha egyáltalán lehet? A megszokott „Tulajdonságok" menüben nem elérhető ez az opció, és az interneten sem nagyon találtam erre megoldást, csak az angolra fordításhoz, pedig én pont, hogy angolról szeretném németre átállítani.
Üdvözlettel, ➲ ANDRÁS

Nem tudom, hogy mennyire ragaszkodsz a német nyelvhez, de létezik hozzá magyarítás is: http://tinyurl.com/juc5abu
Természetesen elvileg németre is át lehet barkácsolni:
A Dokumentumok/WB Games/Batman Arkham City GoTY/BmGame/Config/ mappában a UserEngine fájlt nyisd meg Jegyzettömbben és a language = int sorban az int értéket írd át, de-re.
Ugyanígy a Steam telepítési könyvtáradban a \steam\steamapps\common\Batman Arkham City GOTY\BmGame\Config\ mappában a Launcher.ini fájlban a default language bejegyzésnél is javítsd az int-et, de-re.

PENUMBRA

➲ Helló!
A Penumbra játékokkal lenne (+ Amnesia) problémám. Átállítottam a megjelenítést Full HD-ra, és a játék képe túl lett méretezve (csak egy részletet látok a monitoron). Próbáltam az indítási beállításoknál visszaállítani a megjelenítést 800x600-ra, de nem sikerült.
Remélem, tudsz segíteni! ➲ BLUR

Irány a C:\Users\...\Documents\Penumbra Overture\Episode1\settings.cfg fájl, Jegyzettömbben nyisd meg, és keresd meg a következő sort:
<Screen Width="xxxx" Height="xxxx" FullScreen="true" Vsync="true" />
Itt a következő értékeket állítsd be (vagy a legmagasabb natív felbontást, amit ismer a monitorod):
<Screen Width="800" Height="600" FullScreen="true" Vsync="true" />
Ugyanakkor, ha tényleg tud Full HD-t a monitorod, akkor más lesz a probléma, főleg az Amnesiánál. A DPI skálázást kell 100%-ra visszaállítani, ehhez jobb egérgomb az Asztalon, Képernyőfelbontás, és itt A szöveg és más elemek nagyítása vagy kicsinyítése feliratra kattints, aztán tedd 100% (kisebb - alapértelmezett) beállításra.

THE RAVEN

➲ Sziasztok!
Az a kérdésem lenne, hogy az alábbi játékhoz van-e magyarítás? ➲ BANDY

Nincs. A hírek szerint elkezdte egy csapat – http://tinyurl.com/hzf5ftz, de több mint egy éve semmi visszajelzés – szóval én nem nagyon reménykednék.

LEGO HARRY POTTER

➲ Helló, Tika!
A következő lenne a gond: tegnap felraktam a LEGO Harry Potter Years 5-7-t, majd el is jutottam a játékban 6,6%-ig, és kiléptem. Ma folytatni szerettem volna, ám a játék menüjében sehol sem szerepel a „Load Game" opció, kizárólag a „New Game", „Options" és „Quit Game" menüpontok találhatóak, s ha a „New Game"-re kattintok, akkor meg a játék kezdete előtt fel sem ajánlja a mentés lehetőségét. Az egyetlen megoldásként a neten csak a „minden-játék-előtt-szedd-le, majd-telepítsd-újra" szerepelt.
Lenne valami megoldásod/ötleted, hogy lehetne megoldani a fentebb említett problémát?
A választ előre is köszi. Üdv.: ➲ TAMÁS

Próbáld meg rendszergazdaként indítani! Sajnos ezenkívül sok lehetőség nincs, még egy tippem maradt, hogy talán a windowsos felhasználónevedben (fióknév) ékezet van, pl. Tamás, ez meg azért nem jó, mert a C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Roaming\WB Games\LEGO Harry Potter 2 mappába kerülnek a mentések, és a spéci/ékezetes karaktereket nem tolerálják az angolszász stuffok. Ja, utóbbiról jut eszembe, nézd meg azt is, hogy a játék telepítési könyvtárában az elérési út nevében, a LEGO szócska után nincs-e egy bekarikázott R betű (Trademark szimbólum), mert egyszer egy ilyen engem is megszo..., izé megtréfált, ebben az esetben újra kell telepíteni a játékot, és adj meg egy egyszerűbb telepítési célt, pl. Potter2.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES/ LOST PLANET 3

➲ Sziasztok!
A fent említett játékok közül az elsővel az lenne a problémám, hogy nem indul el rendszergazdaként sem...
Lost Planet 3-nál pedig azon a részen, amikor vissza kell mennem a támaszpontra, és a riggel be kell aktiválni valamit, amit a w,a,s,d nyomogatásával lehet elérni, nos, nekem nem működik. 5000000000 alkalommal próbálkoztam, de semmi.
Kérlek, segítsetek! Hű előfizetőtök: ➲ MÁTÉ

Zavar, hogy nincs hibaüzenet – ugye első indításkor a steames cuccok mindig telepítenek valamit, Visual C++, directx stb., szóval, ha a rendszergazdaként indítást úgy értetted, hogy a Steamet indítottad rendszergazdaként, akkor oké, de ha csak a játékot, akkor vissza oda! Továbbá a Steam könyvtáradban a steamapps\The Book of ... mappában, azt hiszem thirdparty néven, van egy mappa, nos, azon belül minden könyvtárban a telepítőket futtasd le, különösen az OPENAL mappában lévő openal.exe lehet érdekes. A Lost Planet 3 esetében pedig a WASD helyett azt hiszem, az F billentyű lesz a nyerő...

WITCHER 3

➲ Szia, Tika!
A Witcher 3 moddolásával lenne egy kis problémám. Nos, nemrég végigjátszottam a játékot, és elhatároztam, hogy kiélem magam ezzel a debug console nevű csodával. Megpróbáltam fölrakni a modot, de végül belezavarodtam. Úgyhogy kérlek,

leírnád a mod fölrakásának a menetét lépésről lépésre? Miután elvetettem ezt a debug console ötletet, megpróbáltam egy másik „egyszerűbb" modot leszedni a nexusmodsról. A mod neve: Fast Travel From Anywhere. Tehát ezt a modot megpróbáltam manuálisan belevarázsolni a Witcherbe, (a NMM-ben is próbáltam, de ott nem engedi telepíteni), de valamiért nem bírom használni a játékban. Minden utasítást követtem, ami ott le volt írva, és a verzió is megegyezik (1.12), mi lehet a baj?
Valamint lenne még egy kérdésem a játékkal kapcsolatban: A Gwent: Játékos fogadósok nevű küldetésnél az a feladat, hogy keressek egy egyedi lapot a Jégmadárban. Nos, én átfésültem az egész fogadót, de nem találtam a lapot. Még a fogadóssal is játszottam egy kört, de az nem adott „egyedi" lapot. Hogyan bírnám megcsinálni a küldetést?
Válaszodat előre is köszönöm: ➲ **KRISTÓF**

Debug Console – ezt a játék főkönyvtárába kell kicsomagolni, és hagyni, hogy felülírja a fájlokat, ha pedig a vírusirtó bejelezne, akkor ki kell "szabadítani" a dsound.dll-t a karanténból. Ennyi...
A Fast Travel annyiban különbözik, hogy a The Witcher 3 Wild Hunt főkönyvtáron belül egy Mods mappát létre kell hozni, és abba kibontani.
Gwent – Olivertől, a fogadóstól lehetett volna elnyerni, de létezik olyan csillagállás (Triss küldetésénél, ha Anisse és Berthold megmentését választottad), hogy ő meghal, ebben az esetben, a hátsó szobában, a szekrényen/asztalon lesz a kártya.

AGE OF MYTHOLOGY, DESPERADOS

➲ Sziasztok!
Régi olvasótok vagyok! Bár az utóbbi időben hanyagoltam a PC-t. Átpártoltam a konzolokhoz. De most történt egy kis baleset, ami miatt nem tudom a kontrollert használni :(. Visszatértem a PC-hez. Megvettem egy-két régi klasszikust (Desperados, Age of Mythology), amit egérrel tudok irányítani, de sajna nem indultak el. A játékokat a Steamről töltöttem le. Telepítés után az asztalra telepített ikonra kattintva felugrik egy ablak (felkészülés az első futtatásra). Tölt még egy kicsit, és eltűnik az ablak. Aztán semmi!
Laptopom van: Dell inspiron N 7110. I7-2630QM/GT525. Windows 7-et használok.
Remélem, tudtok segíteni!
Nagyon tetszik a lapotok, bár a mozielőzeteseket hiányolom. Előre is köszönöm! ➲ **JOCÓ**

A Steam rendszergazdaként indítása kötelező, de utána is lesznek még teendőid...
Age of Mythology: Steamben a Játékok között jobb egérgomb az AoM-en, Tulajdonságok, és az Indítási opcióhoz írd be, hogy NoStartUp. Irány a játék telepítési könyvtára, ez a Steam könyvtáron belül van általában, és a ...Steam\Steamapps\common\Age of Mythology\CommonRedist\vcredist útvonal végén, a vcredist_x64 telepítőt futtasd le. Majd vissza a játék főkönyvtárába, és a „launcher.exe"-t nevezd át pl. „launcher.old"-ra, majd az „aomx.exe"-t, pedig „launcher.exe"-re. (ha így sem működik, akkor az így elkészült Launcher.exe-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, Futtatás a következő komp. módban elé pipa, listából Win7 kiválaszt, aztán a Futtatás 640*480 elé pipa, A program futtatása rendszergazdaként elé szintén pipa).
Desperados: Ezt töltsd le - http://tinyurl.com/hlavulj, és csomagold ki a játék főkönyvtárába (...Steam\SteamApps\Common\Desperados Wanted Dead or Alive). Töltsd le a DXWnd-t (http://tinyurl.com/zzmoqbu), aztán csomagold ki, és indítsd el a dxwnd.exe-t rendszergazdaként. Majd Edit – Add, a Name legyen, mondjuk Desperados, a Path, pedig az útvonal, ahol a játék indítófájlja található, esetünkben többnyire a ...Steam\SteamApps\common\Desperados Wanted Dead or Alive\game.exe. A Main részlegen a Generic beállítások alatt a pipát vedd ki a „Run in Window" elől. Szintén a Main táblán a Position-nál, a „Window initial position & size" az X=0, Y=0, a „W" és a „H", pedig a monitorodon elérhető legmagasabb felbontás (FullHD-s kijelzőnél pl. W=1920 és H=1080). Jöhet a Video tab, itt a „Windows handling"-nál a „Modal Style" és a „Color management"-nél a „Set 16BPP RGB565 encoding" legyen beállítva. Az Input tabon a „Hide Cursor" elé pipa, és nagyjából kész vagyunk, mehet az OK a véglegesítésre a Dxwnd-ben (ha később kilépsz a változások mentésére, save blabla nyomj Yest). A játékot a Steam kliensből kell elindítani mindig, de a Dxwnd-nek futnia kell a háttérben. Tehát, a játék előtt a Dxwnd-t indítsd, ja és ha jönne valami hibaüzenet, csak nyomj Entert.
Ps. Jobbulást!

STARCRAFT 2 HOTW

➲ Üdv PC Gurusok!
Nagy problémám van ezzel a játékkal, éppen játszottam a kampányban, amikor elrontottam valamit, és újból be akartam tölteni a checkpointot, de pont akkor akart újat létrehozni, és a mellékelt képen lévő üzenetet dobta ki (The mod data loaded does not match...).Tudnátok erre valamilyen megoldást, mert nem akarnám megint brutálon kivinni a kampányt.
Köszönettel: ➲ **CSABA**

Ismert hiba. Elvileg az Autosave-ek közül az utolsó győztes pálya utáni mentést betöltve tovább lehet menni (a pályán lévő mentés nem jó!). A Blizzard majd pár hét múlva kiad egy frissítést, addig más megoldás nincs.

GTA: SAN ANDREAS

➲ Kedves PC Guru!
Lehetőségem volt megvenni a fent említett játékot, amellyel tökéletesen megvoltam egészen addig, amíg a ballaiak ránk támadnak a temetőnél, de itt amint a kocsi felrobban, a játék kidob. Mit kéne tenni ez ellen? Ami a másik gond, hogy néha a nézetet nem tudom sehogyan sem mozgatni, hiába húzogatom (ne értsd félre) az egeret.
Kérjem vissza a pénzt érte? Előre is nagyon köszönöm. ➲ **MESZO**

Mindkét gond orvosolható, szóval a pénzt vissza dologgal még várnék egy keveset. A játék telepítési könyvtárában – ez többnyire az X:\Program Files (x86)\Rockstar Games\GTA San Andreas\ mappa lesz – keresd meg a gta_sa.exe fájlt, jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és Win XP SP3 kompatibilitást állíts be, ez elvileg megszünteti a fagyást.
Ami az egérproblémát illeti, nos, az egy menübe kilépés után vissza szokott állni, ha mégsem, akkor játék közben Ctrl+alt+del, a Feladatkezelőt nyisd meg, a Folyamatok között keresd a gta-sa.exe *3-t, ezen jobb klikk, affinitás beállítása, és itt csak a CPU 0 előtt legyen pipa.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

➲ Nemrég megvettem a játékot (Steamen), tök jó, minden izé, be akarok lépni a Multiplayer módba, csináltam EA profilt, és ezután kérte a Serial kódot, beírtam és azt írta, hogy a kulcsot már használták. Ok, lehet, hogy elírtam, beírtam még egyszer. És ugyanazt írta. Jó, ezután aktiváltam a játékot Originen is, ott is letöltötte, ott is kérte a Serial kódot, ott is beírtam, ott sem volt jó. Megnéztem a neten, vagy háromszor újratelepítettem, akkor sem volt jó. Most akkor nem tudok multizni, vagy mit csináljak? Válaszotokat előre is köszönöm!

Találkoztam hasonló problémával a játék kapcsán, szóval nem vagy egyedül, ha ez vigasztal. Amúgy az eddigi esetekből az szűrhető le, hogy a Steam supportja totál zsákutca, viszont az Originé nem. Szóval onnan közelíts – https://help.ea.com, vedd fel velük a kapcsolatot, és általában adnak egy működő kulcsot.

FALLOUT 4

➲ Sziasztok!
A Fallout 4-gyel lenne egy kis problémám, először is feltelepítettem, majd mikor elindítom, megjelenik a „please stand by", meg a Bethesda felirat, nos, itt fagy ki egyfolytában a játék, pedig eredeti, jogtiszta, vásárolt verzió van meg, nem a kalóz verzió. A kártyámmal (Sapphire R9 380 4GB) lenne esetleg probléma, vagy a driverem lenne itt elavult?
Esetleg a fájlok sérülhettek meg?
Mi lehet a probléma?
Válaszotokat előre is köszönöm!
Ui. Megjegyzem a kis intro után, pont a vibrálás után jelenik meg a fekete, illetve zöld képernyő, majd szinte minden befagy, amit a rendszerem futtat.

Gyanítom én is, hogy driverprobléma lesz. Az AMD oldaláról húzd le a legfrissebbet: http://tinyurl.com/m3655pm. Ugyanakkor az sem elképzelhetetlen, hogy a VGA zsugával van gond, de első a driver.

ASSASSIN'S CREED 2

➲ Sziasztok!
Problémám van az Assassin's Creed 2-vel, méghozzá az, hogy véletlenül elkapartam az aktivációs kódot, és így nem tudom aktiválni.
Ilyenkor mit kell tenni?
A választ előre is köszönöm!

Upsz, ez kellemetlen! Esetleg a Ubisoft supportjánál bepróbálkozhatsz - https://support.ubi.com , persze valami bizonyítékot nem árt csatolni, úgyhogy számla, blokk, doboz, elkapart kód minden legyen körbefotózva, és csatold a bejelentéshez.

BEMUTATKOZNAK A LEGJOBB MOBILOK

MOBILE WORLD CONGRESS

[ÍRTA POZANDR] **A február utolsó hetében, Barcelonában megtartott Mobil Világkongresszus annak ellenére volt izgalmas és érdekes esemény, hogy a rendezvényt megelőző hetekben rengeteg információ kiszivárgott, történt az akár szándékkal vagy anélkül. Végigkövettük az egészet, az információcunamiból pedig kiválogattuk a legfontosabb bejelentéseket.**

HŐKAMERÁS MOBIL, NEM CSAK TITKOS ÜGYNÖKÖKNEK

A 2009-ben alapított Bullitt Group évek óta gyárt a CAT név licence alatt speciális célú, strapabíró telefonokat. A CAT S60 a cég harmadik okostelefonja az S30 és az S40 után, egyúttal zászlóshajója, ami különleges képességeivel próbálja meghódítani a vásárlókat. Tömören: nyolcmagos Snapdragon 617 rendszerchip, 3 GB RAM, 32 GB ROM, 4,7 hüvelykes Full HD kijelző, micro-SD bővíthetőség, két SIM-kártya foglalat, Android 6.0 Marshmallow operációs rendszer. Ez már önmagában is szép, de a különleges képességei teszik igazán lenyűgözővé az eszközt: 5 méteres vízmélységben akár egy órát fürödhet a telefon, illetve 1,8 méter magasságból is földhöz lehet vágni anélkül, hogy károsodna. A normál és a szelfikamera mellett a CAT S60 tartalmazni fog egy hőkamerát is, ami akár több tíz méteres távolságból is képes felmérni egy dolog/személy hőtérképét tizedfok pontossággal, aminek gyakorlati haszna csak a megjelenés után fog realizálódni. A premier nyár elején-közepén várható, és ha cég képes lesz egy megfelelő árcímkét is tenni az S60-ra (600 dollár körüli összegről pletykálnak, lapzártakor a hivatalos oldalon még nem volt infó), akár le is tarolhatja a piacot.

HP ELITE X3 – VISSZATÉRÉS A MOBILVILÁGBA

A HP hosszú évek után tért vissza a mobilpiacra az Elite x3-mal, ami rögtön lenyűgöző készülék lett. A 6 hüvelykes, Windows 10-et futtató phablet Snapdragon 820 rendszerchipet, 4 GB RAM-ot, 64 GB háttértárat kapott, amit akár 2 TB-os memóriakártyával is bővíteni lehet. További funkciók: Bang & Olufsen hangszórók, 16 és 8 MP-es kamera, valamint az üzletemberek számára igazán fontos tény lehet az, hogy kettős védelmi rendszerrel látják el, a készülék ugyanis egyszerre fog ujjlenyomatolvasót és írisz-szkennert tartalmazni. A HP az üzletemberek igényeit tartotta szem előtt a kiegészítők megtervezésekor is, a DeskDock egy display-portot, USB-A és USB Type-C, illetve Ethernet RJ-45 csatlakozót fog tartalmazni. A másik, fontosabb eszköz a Mobile Extender nevet viseli: ez egy 12,5 hüvelykes kijelző, egy billentyűzet és akkumulátor együttese, ami az x3 számítási teljesítményét használja. A megjelenésre nyáron lehet számítani, az MWC-re az eszköz nem teljes funkcionalitásában működő verzióját vitte el a HP, így a következő hónapokban kell a cégnek befejeznie a fejlesztést. A HP Elite x3 ára egyelőre ismeretlen, annak bejelentése csak valamikor később történik meg.

HTC VIVE – DRÁGA LESZ A VR-ÉLMÉNY

A HTC Vive VR-eszköz ára pár órával a hivatalos bemutató előtt szivárgott ki: akik az Oculus Rift 600 dolláros árán sopánkodtak, azoknak rossz hír, hogy a HTC Vive nem olcsóbb, hanem jóval drágább lett: az Egyesült Államokban 800 dollárba (kb. 220 ezer forint), Európában pedig a legfrissebb hírek szerint 900 euróba fog kerülni (kb. 280 ezer forint). A csomagban a szemüvegen kívül két kontroller, két játék (Job Simulator, Fantastic Contraption) és egy pozícionáló eszköz lesz megtalálható. A Vive-hoz hasonló teljesítményű gép kell, mint az Oculus Rift esetében. Intel i5-4590/AMD FX-8350 processzor, NVidia GTX 970/AMD R9 290 GPU és 4 GB RAM már elég lesz a térhatású élmény megtapasztalásához. Ebben a SteamVR Performance Test nevű alkalmazás is segítséget nyújt, ami leteszteli a leendő tulajdonos gépét, hogy annak ereje megfelelő-e. Az előrendelési lehetőség már elindult, az első egységeket pedig április végén postázza majd a cég. Most már csak az utolsó nagy versenyző, a PlayStation VR megjelenési dátumára (ezt valószínűleg egy március 15-i rendezvényen közli a Sony) és árára vagyunk kíváncsiak, mert csak így derül ki, ki nyeri a VR-csatát.

HUAWEI MATEBOOK – ÚJABB LÉPÉS A TRÓN FELÉ

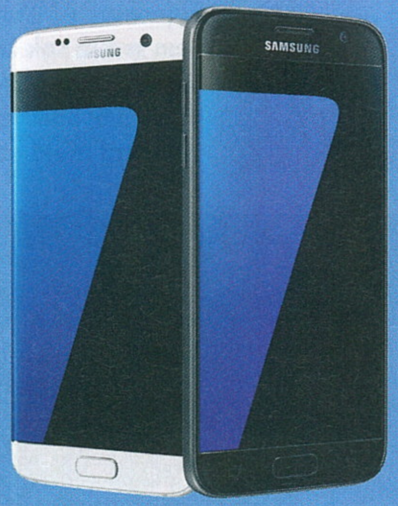
A kínai Huawei mára a mobilpiac megkerülhetetlen szereplője lett, telefonjait és tavaly bemutatott okosóráját (tesztünk a 107. oldalon) milliók használják. Viszont első laptop/tablet kettősét csak most mutatta be a cég, Huawei Matebook néven. A techóriás az üzleti célra szánt eszközt egyértelműen a Microsoft Surface Pro 4 legnagyobb ellenfelének szánja. A Windows 10-et futtató kettős célú laptop QHD felbontású IPS érintőkijelzőt kapott, ennek átmérője 12 hüvelyk. A hardver is kiváló: modelltől függően 6. generációs Core M3-M7 processzort, 4-8 GB RAM-ot és 128-512 GB SSD háttértárat kapnak a gépek. A Matebook alapverziója Amerikában 700 dollár, Európában 800 euró (250 ezer forint) lesz, a tudás emelkedésével pedig egyenes arányban nő az árcímke is az öreg kontinensen. A legdrágább változat 1800 euróba (560 ezer forint) fog kerülni. A Huawei Matebook egyszerre ötvözi a kiváló teljesítményt, a prémium dizájnt a könnyű hordozhatósággal, hiszen az eszköz mindössze 6,9 mm vékony, ennek megfelelően súlya is kicsi. A Huawei a laptop-tabletnek a „New Style of Business" (Új stílusú üzlet) mottót találta ki, és úgy tűnik, ez tökéletesen helytálló a Matebook esetében.

LG G5 – ELJÖTT A MODULARITÁS IDEJE

Az LG G5 szólt a legnagyobbat, ami nem is csoda, hiszen a koreai cég mutatta be a világ első, működő moduláris telefonját. Az LG G5 ugyan még messze van a Project Ara (Google) modularitásától, de nagyszerű volt látni, hogy a telefonból egy mozdulattal lehet minőségi fényképezőgépet vagy éppen HIFI-t csinálni: az LG új csúcstelefonjába beépíthető elemek az LG Friends nevet viselik. Az LG G5 egyszerre épít a dizájnra és a kényelemre, illetve a kiváló tudásra: Snapdragon 820-as rendszerchipet, 4 GB RAM-ot és 32 GB háttértárat kapott, amit akár terabyte méretű memóriakártyával is bővíteni lehet. Az LG G5 két érdekes kiegészítője az LG 360 CAM és az LG 360 VR. Előbbi nevéből sejthetően egy 360 fokos látószögű kamera, amivel bárki olyan képeket készíthet, mint amiket a Google Street View-n is látni, utóbbi pedig egy könnyű (180 gramm), de teljes értékű VR-szemüveg. Az ígéretek szerint a 820-as Snapdragon rendszerchip és a VR-szemüveg akár konzolminőségű játékokat is képes lesz megjeleníteni, ez pedig egybevág azzal a korábbi jóslattal, hogy a telefonok teljesítményben gyorsan utolérik a konzolokat. Megjelenés áprilisban várható, az árról lapzártánkig nem jött információ, de feltehetően kiugróan magas lesz.

GALAXY S7 ÉS EDGE – AZ ELEGANCIA FORRADALMA

A tavalyi év egyik legjobb telefonja a Samsung Galaxy S6 (edge) volt, így a koreai cég ennek javított verzióit mutatta be a Barcelonában megrendezett mobil-seregszemlén. Az S7 kijelzőméretben nem változott az S6-hoz képest, az S7 edge ugyanakkor 5,5 hüvelykes megjelenítőt kapott. Hardveres szempontból ismét nagyot alkottak a mérnökök: Exynos 8890/ Qualcomm Snapdragon 820 rendszerchip (piacfüggő), 4 GB RAM, 32/64 GB háttértár lesz benne, amit 200 GB-os kártyával lehet bővíteni, utóbbi lemaradásban van az LG G5-höz képest. A kamerán javítottak, a lencse f/1,7 fényerejű lett, ami szinte hihetetlen szám, ugyanakkor a megapixelek számát csökkentették, de ez nem okoz minőségromlást. Érdekes módon az S7/S7 edge-hez is meg lehet majd vásárolni egy 360 fokos látószögű kamerát (Gear 360), csakúgy, mint az LG G5-höz, illetve ehhez is kapható lesz egy VR-szemüveg, amit a telefon előrendelői ajándékként vehetnek át. Az S6-hoz hasonlóan az S7 és S7 edge is elképesztően magas áron kerül forgalomba: a szolgáltatókhoz kötött készülékekért legalább 250 ezret ki kell fizetni, ha valaki egy ilyet szeretne a magáénak tudni.



OPPO SUPER VOOC – A GYORSTÖLTÉS FORRADALMA

Az okostelefonok örök problémája a megfelelő energiaszükséglet. Az elmúlt években több cég foglalkozott a gyorstöltés kérdésével, de se a Qualcomm által kitalált QuickCharge (ezt használja többek között a Google Nexus 6P, lásd a 106. oldalt), se más óriások megoldása nem versenyezhet az Oppo technológiájával. A 2004-ben alapított kínai vállalat már jóval a szakkiállítás előtt elhintette, hogy mivel készül: a Super Vooc egy átlagos teljesítményű akkumulátort 15 perc alatt teljesen feltölt, anélkül, hogy károsítaná azt. Az eljárás lényege az alacsony feszültségű (5V) töltés, ami nem emeli meg jelentősen a készülék által használat alatt termelt hőt (a magas feszültségű gyorstöltés – ez a Qualcomm megoldása– alatti használat sokkal nagyobb hőmennyiséget eredményez, így visszaválát normál töltési sebességre). Az Oppo Super Vooc ugyan még kísérleti fázisban van, és széleskörű alkalmazása csak a jövőben terjedhet el, de azt már tudható, hogy működni fog micro-USB és USB Type-C kábelekkel is, viszont használatához szükség lesz egy Super Vooc Flash Charger nevű fejre, egy különleges kábelre, és egy katonai célú anyagokból készült konnektorra is.

ÁLOM PC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA **MR. TORGUE**]

10 MACSKÁBÓL 9 EZT AJÁNLJA

A koncepció maradt a régi, úgyhogy ezúttal is három árkategóriát céloztunk meg. Az első gépnél a költséghatékonyság volt a cél, de még ésszerű keretek között, hogy azért ne csak aknakeresőzésre lehessen használni. A második már egy komolyabb vas, ami a legtöbb játék futtatására képes magas minőségi beállítások mellett, míg a harmadik csak ritkán kényszerít minket kompromisszumokra. Mivel szeretünk frissek lenni, ezért mindegyik konfiguráció az Intel Skylake platformjára alapoz. Sajnos az AMD-nek mostanában nem terem sok babér, ha nincs szükség az integrált VGA-ra, de talán az év második felében érkező Zen változtat majd ezen.

GAMEBASE

Úgy gondoljuk manapság körülbelül ez a minimum, amibe érdemes befektetni, ha valaki sokat játszik. A Pentium processzorban néhány kirívó esetet nem számítva már elég erő van a GTX750 Ti kihajtásához, ami pedig már képes körülbelül PS4-es grafikai szinten futtatni a legtöbb keresztplatformos játékot. Mivel mostanában nem kétszeres szorzó van a 4 és 8 gigabájtos memóriacsomagok között, így érdemes inkább utóbbiban gondolkodni, mert egyre több olyan játék van, ami leszívja a memóriánkat. Ha pedig még fut is a háttérben egy böngésző néhány füllel, akkor választhatunk az állandó vinyókerregés és a több RAM között.

Alaplap	MSI H110M PRO-D	**17 900 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4400	**18 800 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2133 KIT	**12 900 Ft**
Videókártya	GTX750 Ti 2GB	**36 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**15 100 Ft**
Tápegység	Chieftec GPA-450S8	**11 500 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 400 Ft**
Összesen		**122 600 Ft**

GAMELINE

Bár „csak" kétmagos processzor van benne, ez már egy kisebb erőmű, aminek egy pillanatig sincs miért szégyenkeznie. A GeForce-ok felé húzók nyugodtan cseréljék le benne a grafikus vezérlőt egy GTX960-asra, de abból is a 4GB-os verziót ajánljuk. 1-2 éve ez mennyiség még teljesen feleslegesnek tűnt volna, napjainkban azonban a PC-s játékok is egyre merészebben nyúlnak a memóriához. Mivel a teljes árhoz képest már nem egy óriási plusz, ha belefér a keretbe, érdemes egy kisebb SSD-t is pakolni a gépbe, látványosan megdobja a rendszer sebességét, és még a legtöbb játék is profitál belőle.

Alaplap	ASUS H110-PLUS	**23 700 Ft**
Processzor	Core i3-6100	**36 500 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2133 KIT	**12 900 Ft**
Videókártya	R9 380 4GB	**66 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**15 100 Ft**
Tápegység	FSP Hyper 600	**18 300 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 400 Ft**
Összesen		**182 900 Ft**

GAMEPRO

Ezzel a konfigurációval már nyugodtan lehet Full HD-s felbontás fölé is merészkedni, a 2560x1440 sem okoz gondot neki. A négymagos processzor bőven elég lesz még évekig mindenre, ha pedig szívesen megkockáztatnánk egy kis tuningot is, pár ezer forint többletért lecsaphatunk a K jelölésű változatára és máris szabad a pálya. A GTX970-nek remek alternatívája még az R9 390, ami alapból 8GB memóriával van szerelve. A 250GB-os SSD-re az aktuálisan használt játékok is bőven felférnek, így a háttértár biztosan nem lesz szűk keresztmetszet, mellé pedig bepakolhatunk egy megfelelő méretű merevlemezt az egyéb adatoknak.

Alaplap	Gigabyte GA-Z170-Gaming K3	**45 900 Ft**
Processzor	Core i5-6600	**69 300 Ft**
CPU hűtő	Deepcool Gammaxx 200T	**5 500 Ft**
Memória	HyperX Fury 16GB DDR4-2400 KIT	**23 300 Ft**
Videókártya	GTX970 4GB	**100 000 Ft**
SSD	Samsung 850 EVO 250GB	**27 000 Ft**
HDD	WD Blue 2TB	**21 500 Ft**
Tápegység	FSP Hyper 600	**18 300 Ft**
Ház	Fractal Design Define S	**26 100 Ft**
Összesen		**336 900 Ft**

ELJÖTT A GÉPFEJLESZTÉS IDEJE

Kereken egy éve már annak, hogy utoljára teljes konfigurációkkal foglalkoztunk, ezért úgy éreztük, hogy éppen ideje már feltámasztani a közkedvelt rovatot. Terveink szerint párhavonta frissítjük majd a gépeinket, és idén partnerre is leltünk ebben a feladatban.

Bizonyára sokaknak feltűnt, hogy egyik gépbe sem ajánlottunk optikai meghajtót. Az indok egyszerű, azt vettük észre, hogy egyre kevesebben használják őket. Az internet korában már a Steam, Origin, UPlay, GoG négyes visz szinte mindent, még a dobozos játékok nagy része is ezekhez aktiválható. Ettől függetlenül akinek igénye van rá, természetesen tegyen be egyet nyugodtan a kosárba, négy-öt ezer forint környékén kapni szinte az összeset, és mostanra a minőség is elég hasonló, nem nagyon tudunk kiemelni semmit sem az egyre kisebb választékból.

Ahogy azt a bevezetőben már említettük, mindegyik konfigurációnk alapja az Intel Skylake platformja. Azért választottuk az újdonságokat, mert a DDR4-es memóriaárak végre elérték a DDR3-as szintet, tehát nem jelentenek többletkiadást, és az alaplap-processzor duó is csak pár ezer forinttal drágább a Haswelles alternatíváknál, miközben a frissebb alapok több támogatott technológiát jelentenek, ami a későbbiekben még jól jöhet. Ettől függetlenül ha valaki anyagi megfontolásból (például megtartaná a régebbi DDR3-as memóriát, és az nem kompatibilis a Skylake-kel) szeretné, nyugodtan válassza a Haswelleket, a sebességkülönbség azonos órajelen elég marginális (a Skylake ráadásul kicsit sérülékenyebb, szóval óvatosan a hűtők felrakásával!).

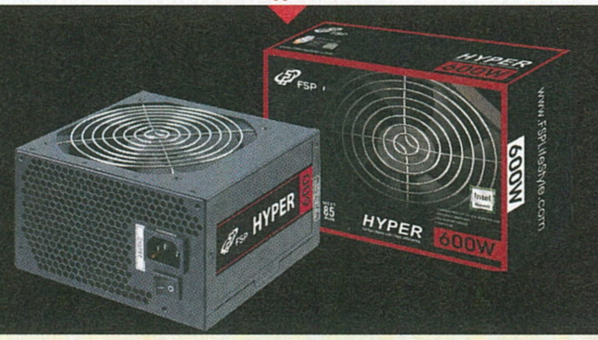
Régebben már foglalkoztunk a témával, hogy a tápon és az alaplapon nem érdemes nagyon spórolni. Szerencsére utóbbiakból már az olcsó példányok is egész jók, és a nagy gyártók elég hasonló hibaaránnyal dolgoznak, szóval lehet nézelődni nyugodtan, esetleg szimpátia miatt eltérni az általunk írt példányoktól, csak arra figyeljünk, hogy a megfelelő felszereltsége meglegyen (USB portok, videókimenetek, ha szükségessé válnának, „prémium" hangkártya stb.).
A táp viszont még mindig fontos, mert sajnos rengeteg a kritikán aluli minőségű, amik elég változatos hibákat produkálhatnak. Éppen ezért a Chieftec GPA-sorozata alá ne adjuk, feljebb pedig már nagyon sok minőségi táp található, ezekkel korábban már foglalkoztunk, úgyhogy csak az FSP néhány nagyon jó ár-érték arányú termékére hívnánk fel a figyelmet. A Hyper-széria például viszonylag jó áron kínál nagy teljesítményt, ami még a legerősebb gamer erőművek kihajtásához is elég, de ha szeretnénk egy kicsit jobb hatásfokú példányt, akkor érdemes a Raider-, vagy akár a szinte tökéletes Aurum-szériát nézegetni. Manapság már a kábeldzsungeltől való szabaduláshoz sem kell Vudu varázsló, a Hyper M-széria 600 wattos példánya befér 20 ezer forint alá, és moduláris, tehát a felesleges kábeleket is nyugodtan lecsatlakoztathatjuk róla.

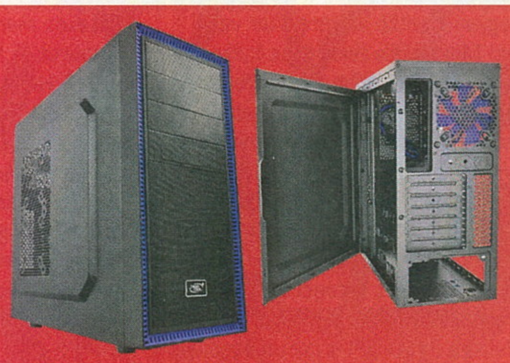
A megmaradt kábelek eltüntetésének másik módja, ha az alaplaptálca mögött vezetjük el azokat. Ebben sokat segíthet, ha a megfelelő nyílások már előre ki vannak vágva a tálcán, a gépházban. Mivel a számítógépünk kuckója egy elég szubjektív tényező a választásnál, ezért ha eltérnénk a táblázatban írottaktól, akkor azért arra figyeljünk, hogy legyen előlapi USB 3.0 kivezetés és megfelelő kábelmenedzsment a házban. A Deepcool Tesseract BF-et egyébként valószínűleg kevesen ismerik, de egy olyan gépház, ami ebben az árkategóriában szinte verhetetlen a felszereltségét és a minőségét tekintve. Az iPon egyik profi munkatársa ajánlotta, aki összerakott már párszáz (esetleg ezer) konfigurációt, így annyi tapasztalata van ebben a témakörben, mint valószínűleg csak nagyon keveseknek.

A most felvázolt konfigurációk, vagy nagyon hasonló testvéreik kaphatóak is lettek az iPon.hu gépösszerakójában, amiben úgy változtathatjuk meg a részegységeket, hogy a rendszer végig figyel a függőségekre. Ez sokat segíthet a kezdőknek, mert például a kódszavas alaplapnevekből nehéz megmondani, milyen memória passzol beléjük, de ezt az oldal ellenőrzi, és csak a megfelelő példányokat ajánlja fel, úgyhogy bátran lehet kísérletezni. Így ráadásul az sem baj, ha pontosan az a termék nincs, amit mi írtunk, lesz helyette ajánlva bőven alternatíva. Érdemes kipróbálni.

Gigabyte GA-Z170-Gaming K3

FSP Hyper 600





Deepcool Tesseract BF

Samsung 850 EVO 250GB

SPEEDLINK MEDUSA STREET XE

[ÍRTA CHOCHO]

Az utcai fejhallgatók népszerűsége egyre nő, ennek pedig elsősorban a zajszennyezettség, valamint az egészségtudatos életmód az oka: sokan szeretnék kiszűrni az utca minden apró neszét, miközben zenét hallgatnak, de azért arra is figyelnek, hogy a fülhallgatók potenciálisan egészségkárosító hatásaitól távol tartsák magukat (hosszú sztori, de az említett eszközök ugye egyenesen a hallójáratba nyomják a basszust, és ha óvatlan a felhasználó, halláskárosodást szenvedhet). Az erősödő piac egyik viszonylag új belépője a SpeedLink, amely gyártó egy gamereknek tervezett headsetet adott ki ismét, ezúttal utcai használatra.

EZ NEM JÁTÉK

A Medusa Street XE ennél fogva egy mobilokhoz és zenelejátszókhoz igazított Medusa-füles, ami elsősorban a kihúzható mikrofon hiányán érhető tetten. Ezt leszámítva ez a modell nem sok különbséget mutat az otthoni, játékosoknak ajánlott változathoz képest: sztereó, vastag, minőségi műanyagból készült, állítható, és természetesen jól néz ki.

Legalábbis egy gamer füleshez képest. Utcai viseletnek kissé otromba a termék, ezen pedig csak ront a fülpárnák külső, hangszórószerű dizájnja, ettől ugyanis olyan lesz az ember feje, mint aki a szegény ember ghettoblasterét cipeli a fején.

Mert bizony a Street XE-t cipelni kell: mivel vastag műanyagból van, ezért nehéz, még ha a 275 grammos hivatalos adat látszólag nem ezt mutatja, akkor is. Nekem ráadásul szorította a fejemet, teljesen mindegy volt, hogyan állítom be. És ha már viselés: az 1 méter hosszú vezeték, amelynek jack-dugója a telefonunkba csatlakozik, nem moduláris, így ha valaha megtörik, kukázhatjuk az egész fejhallgatót.

OTTHONRA JÓ LESZ

A Medusa Street XE furcsamód otthon teszi a legjobb szolgálatot. Apró mikrofonja és a vezetékre erősített hangerőszabályozója kényelmes társ játék és filmnézés közben. Ironikus, elvégre a SpeedLinknek nem ez volt a célja, mivel viszont a hangzás kellően tiszta, a basszus megfelelően mély, a párnák pedig puhák, 2-3 órás ütemekre, egy helyben ücsörögve vagy fekve nagyon is kellemes viseletté válik a járás közben nehézkes headset.

Ha tehát notebookhoz, tablethez keresünk fejhallgatót, akkor a Street XE jó választás lehet. Slusszpoén, hogy kapni hozzá egy fémállványt is, ez USB-hubként is funkcionál, és látványosan tárolja az épp pihenő készüléket. Utcai használatra azonban nem ajánljuk a SpeedLink üdvöskéjét, még akkor sem, ha hasonló áron kevés modellből válogathatunk.

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 12 000 Ft**

PRO	KONTRA
– jól szól – nem drága – otthonra kényelmes...	– ... utcára viszont nem az – nem moduláris a kábel

SPEEDLINK FORTUS

[ÍRTA CHOCHO]

Jól gondoljuk át, ha egér vásárlására adjuk a fejünk, a legtöbb gyártó ugyanis nettó hülyére akar venni bennünket! Mindenféle felesleges funkcióval szórják tele a sokszor több tízezer forintért árult termékeiket, amelyek persze ettől függetlenül sem lesznek többek annál, mint amik: egyszerű perifériák, sok gombbal és jobb esetben gyors optikai érzékelővel.

Nos, a SpeedLink új rágcsálója sikeresen kerüli ki a fent körülírt kategóriát: 5 programozható gombjával (plusz egy a görgő alatt van), legfeljebb 2400 DPI-s pontosságával és kényelmes, bár kétségkívül nagy tenyeret igénylő dizájnjával egy igenis jó termék. Még úgy is, hogy vezetékmenets.

AZ EGÉR MEG A FARKA

Nem titok, hogy bár sokan nem szeretik a vezetékeket, a profi játékosok világában máig a zsinóros egerek hódítanak. Ezek ugyanis adattovábbítási késedelem nélkül küldenek jelet a gépbe, a néha ezredmásodpercekben mérhető csúszás pedig bizony eldönthet egy több millió dolláros Internationalt. De persze nem minden játékos akar azonnal az esportolók babérjaira törni. Ha csak otthonra keresünk egy kényelmes játékostársat, akkor például a Fortus nagyon jó szolgálatot tehet. Elvégre minden megvan benne, ami egy minőségi gamer egérhez kell.

A programozható, profilozható gombok mind könnyen elérhető helyeken vannak, és nem kell polipnak lenni, hogy a játékos elérje azokat. Ráadásul a gyártótól megszokott csillogós műanyag ezúttal mintha kicsit magasabb minőséget képviselne: a teszt során nem izzadt a tenyerem az egéren, noha ezt korábban mindig nehezményeztem a SpeedLink rokon termékeivel kapcsolatban.

De persze muszáj elismételnem: ez az egér a nagy kézzel megáldott (megvert?) gamereknek van.

AMIT TUDNI KELL

És hogy mégis miért nem lesz a Fortus soha az esportolók álma? Nos, mert ez egy vezetékmentes egér, ami két AAA-s elemmel működik (ezek megtalálhatók a dobozban az USB-s vevőegység mellett). Ennek ellenére nem tapasztaltunk semmilyen kellemetlenséget, még az olyan gyors reakciót követelő játékok esetében sem, mint az előző számunkban bemutatott Unreal Tournament.

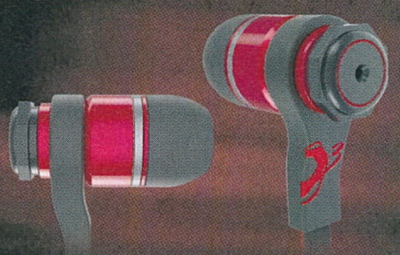
A Fortus tehát az, ami: egy árában felső-középkategóriás, ergonómikus, jól mutató egér, amit általános, otthoni játékra találtak ki. És mint ilyen, ajánlott. Több persze nem rejlik benne, de sok konkurenssel ellentétben legalább őszinte eszköz, és nem nyom le a vásárló torkán felesleges funkciókat.

Eszköz: **egér**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 12 000 Ft**

PRO	KONTRA
– kényelmes – jól néz ki, letisztult – gyors és pontos	– nincs igazán

EGYENESEN A FEJEDBE!

Ozone Tri-FX



[ÍRTA CHOCHO] **A gamer fejhallgatók világában a gyártók egyre nagyobb fülpárnákkal licitálnak egymásra. Sorra pakolják bele a termékekbe a mindenféle mélynyomókat, hangszórókat, digitális zajszűrőket, hiperérzékeny mikrofonokat, azokra a vásárlókra pedig, akik csak egy helytakarékos, de játékra is alkalmas fülesre vágynak, láthatóan magasról tojnak. Nem úgy az Ozone, a Tri-FX ugyanis egy videojátékokhoz tervezett, agybadugós füles.**

Hogy miért akarna bárki sima fülhallgatóval játszani egy méretes headset helyett? Nos, talán mert izzad a füle, vagy fáj a nyaka, a fene se tudja. Mindenesetre az Ozone komolyan vette a feladatot, és minden olyan technológiát belezsúfolt a kissé nehezen kimondható névvel megvert Tri-FX készülékbe, amit a nagyobb testvérekbe szokása.

MINDENRE JÓ

A 30 eurós, azaz cirka 9 ezer forintos csomagban például nemcsak háromféle gumiméretet, de szintén három hangszabályozó csavart is találunk. Ezeket a fülbe dugható fejecskék hátoldalára tekerve aktiválhatjuk. A fekete a magas hangokat erősíti fel, így elméletileg zenére jó. A szürke a középső frekvenciákra való, szóval a logika úgy diktálja, hogy ez az amolyan mindenes csavar. A piros pedig a legerősebb basszust adja – ezt kell akkor használni, ha mondjuk Battlefieldezünk vagy Call of Dutyzunk.

TÖKÉLETES KIVITEL

Ha csak, mint fülhallgatót nézzük, a Tri-FX egyszerűen szuper. Anyagminősége prémium, a vezeték vastag gumi, így nem sérül egykönnyen, sőt összegabalyodni sem tud, mert kellően széles a kábel. A dobozban találunk egy jack-elosztót, ezzel akár külön mikrofonportra is csatlakoztathatjuk, így téve kényelmesebbé a játék alatti kommunikációt. Része a csomagnak továbbá egy kis zipzáras tárolóegység is, ebben biztonságban lehet a füles és az összes vele együtt érkező, már említett kiegészítő.

MEGÉRHETI

Játékra is jó, de elsősorban utcai fülhallgatóként tartom remek választásnak a Tri-FX megvételét, mert nagyszerűen szűri a környező zajokat – olyan jól, mint a legdrágább fejhallgatók. Fontos azonban tudni, hogy egy mindenre felkészített gamer headsetet nem vált ki, ez pedig nem a gyártó hibája, hanem egyszerűen maga a koncepció nem erre született. Nincs rajta például csíptető, csupán sztereóban szól, és valljuk be, annyira nem vagány, hogy például egy esport versenyre ezzel menjünk.

Eszköz: **fülhallgató**
Info: **ozonegaming.com/product/tri-fx/**
Ár: **kb. 9000 Ft**

PRO	KONTRA
– remek basszus	– azért nem egy headset
– kiváló anyagminőség	– drága
– moduláris	

ÓRIÁSOK NYOMÁBAN

nexus 6P

[ÍRTA POZANDR] **A GOOGLE ISMÉT KIADTA ÉVENTE ÉRKEZŐ REFERENCIA-TELEFONJÁT, AMIT EZÚTTAL A KÍNAI HUAWEI GYÁRTOTT. EZ A CÉG AZ ELMÚLT ÉVEK ALATT JELENTŐS VÁLLALATTÁ NŐTTE KI MAGÁT, ENNEK MEGFELELŐEN ÁLLT NEKI A NEXUS 6P ELKÉSZÍTÉSÉNEK. A FELADAT SIKERÜLT, DE AZ ÁRAZÁS LEHETNE BARÁTSÁGOSABB.**

Az elmúlt években a Google Nexus telefonok egyet jelentettek a megfizethető árú, de hardveres szempontból kiemelkedő készülék fogalmával. A termékvonal sikerességét jelzi, hogy az LG által gyártott Nexus 4-ből 6 hónap alatt elment több mint 3 millió darab, és az utódja is hasonló módon szerepelt a kereskedelmi forgalomban. A Motorola által fejlesztett Nexus 6 megjelenésével azonban éles váltást tett a Mountain View-i cég: egy igazi prémium kategóriás készüléket adott ki, ehhez szabott árcímkével. Az okoseszközt a szakma nem fogadta egyöntetű lelkesedéssel, így a Huaweire várt a feladat, hogy javítson.

A FÉM HŰVÖS ÉRINTÉSE

Amikor megjelentek az első hivatalos fotók a készülékről, sokan ekézték a Huaweit a telefon fura kinézete miatt, élőben viszont sokkal jobban néz ki, mint ahogy azt vártuk. De kezdjük az elején: az új mobil az eddig megszokott trendnek megfelelően unibody készülékházat kapott, ami teljes egészében fémből készült, így a 159,3x77,8x7,3 mm-es méretekkel büszkélkedő készülék nagyon igényesen fest. Bár a kijelző az előző telefonhoz képest kisebb, 5,7 hüvelykes lett, ezen az átmérőn a WQHD felbontású AMOLED megjelenítő egyszerűen gyönyörű képet ad. A telefon bal oldalán található a Nano-SIM foglalat, felül a szabványméretű jack-dugó, jobb oldalon a recézett bekapcsológomb, alatta a hangerő-szabályozó, alul pedig az újgenerációs USB Type-C csatlakozó helyezkedik el. Ennek megfelelően adatkábelből kettőt is kapunk: az egyiknek mindkét vége Type-C kialakítású, a másiknak csak az egyik. A készülék hátoldalán van a Google Imprint elnevezésű ujjlenyomat-olvasó, és itt található meg a fekete keretbe (ez volt a fent említett előzetes kritika tárgya) foglalt 12,3 MP-es fényképező. Természetesen szelfikamera is van, ez 8 MP-es. A készülék központi egysége egy Qualcomm Snapdragon 810 rendszerchip, melyhez 32/64/128 GB háttértár, 3 GB RAM és egy Adreno 430 GPU dukál.

Ez a hardver iszonyatos sebességgel hajtja meg az Android 6.0 Marshmallow rendszert, ami ezen a készüléken debütált. A legújabb Android verzió külsőségekben nem igazán alakult át, aki a Lollipopot ismeri, ebben sem fog újdonságot találni. Sokkal fontosabb a belső funkciók fejlődése: ezek közül a legjelentősebb változás, hogy az alkalmazásengedélyeket egyenként lehet jóváhagyni vagy elutasítani. Ezt már ideje volt meglépnie a Google-nek, mert az egyéni biztonságot sokkal jobban szolgálja – a lehetőséget a BlackBerry OS már régen ismeri. Van még Android Pay (ez hazánkban nem használható), Doze, és a gyorstöltés is elérhető opció.

A NEXUS 6P EGY AFFÉLE BOCSÁNATKÉRÉS A GOOGLE RÉSZÉRŐL, S MINT ILYEN, NEM IS ROSSZ - IGAZ, AZ ÁRA ELÉG MAGAS, EZÉRT KEVESEN VEHETIK MEG.

DRÁGA ELEGANCIA

A Google Nexus 6P-t egyébként remek használni. A fent említett funkciók közül leginkább a Doze hasznos, hiszen ennek segítségével az akku (3450 mAh) készenléti ideje jelentősen hosszabbá válik. Ha a telefon nyugalmi állapotba kerül és a Doze aktív, az értesítések nem jelennek meg, csak akkor, ha az ember kézbe veszi a mobilt. A gyári Android rendszer azt is jelenti, hogy semmi felesleges alkalmazás nem foglalja a memóriát. Csak és kizárólag a Google saját fejlesztéseit lehet megtalálni a készüléken az első bekapcsolás után, így mindenki azt telepíthet utána, amire szüksége van.

A kamera sokat fejlődött, kategóriájához mérten egész szép képeket készít, még éjszaka is, és csak a legfontosabb beállítási lehetőségeket tartalmazza: önkioldót, HDR-t, panorámа, kép- és videomódot – utóbbit akár 4K felvételi módban is használhatjuk. A készülék hangzásvilágával sincs gond, a sztereo hangszórók szépen szólnak, teljes hangerőn sem torzul a zene/film/beszéd, de ez a szint már olyan erős, ami egyeseknek zavaró lehet. Prémium készülékként a Nexus 6P minden kommunikációs lehetőséget ismer a Cat. 6 4G LTE-től az NFC-ig. Záráskeppen tehát elmondható, hogy a Huawei és a Google egy remek telefont alkotott, a szükséges dolgok javultak az előző generációhoz képest. Az új Nexus újra prémium árat kapott: a 32 GB-os változat 170 ezer forintba kerül, a 128 GB-os verziót pedig 220 ezer forint felett lehet megvásárolni. Ezért az összegért pedig nem lesz olyan elterjedt készülék, mint az elődei, pedig igazán megérdemelné.

Eszköz: **okostelefon**
Info: **www.huawei.hu**
Ár: **170 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– masszív fémtest – Android 6.0 – sokat fejlődött	– kissé drága

HUAWEI WATCH OKOSÓRA

[ÍRTA CHOCHO]

A Huawei nemcsak az okostelefónok terén tört előre, hanem a wearable-eszközök piacán is: több hordható terméket adtak ki tavaly, a csúcsot pedig ezek közül az elegáns Huawei Watch képviseli.

A viszonylag egyszerű név mögött egy minden szempontból prémium készülék rejtőzik: rozsdamentes acél kivitel, zafírüveg, letisztult formák, valamint kerek óralap – aki kicsit is otthonosan mozog az okosórák világában, tudja, hogy utóbbi mekkora szó. Ráadásul a kijelző AMOLED, azaz nagyon szép, élénk színeket kapunk a 400x400-as felbontású megjelenítőn. És bár az ízlés szubjektív dolog, azért kijelenthető, hogy a kínai vállalat tervezői igazán kitettek magukért. Különösen a fémszíjas változat gyönyörű, az óra maga pedig fekete, ezüst és arany színekben érhető el.

NEM CSAK SZÉP

De persze egy okosórát nem elsősorban a külseje határozza meg, tudja ezt a Huawei is, így számtalan extra funkciót passzírozott a lap alá. A kütyü az okostelefonunkhoz csatlakozik Bluetooth-on keresztül, de külön WIFI is van benne, azaz akár mobil nélkül is megkaphatjuk rajta az online értesítéseket. Utóbbiak az Android Wear operációs rendszernek hála igen széles skálán mozognak: Facebook, Twitter, e-mail... mondd és van – és akkor a megannyi letölthető alkalmazásról még nem is beszéltünk. Van továbbá GPS, gyorsulásmérő, pulzusmérő, és még sorolhatnánk, de felesleges: a Huawei Watch egy döbbenetesen jól felszerelt okosóra!

MEGÉRI?

Igen ám, de a tudásnak ára van: a Huawei üdvöskéje alsóhangon 100 ezer forintba kerül, és akkor még csak az alapmodellt néztük, amihez nem igazán jár semmi a szép dobozon kívül. Oké, kapunk mellé egy érintkezős töltőplatformot, ezzel oldotta meg a gyártó, hogy ne kelljen csatlakozókkal elcsúfítani az egyetlen gombbal ellátott vázat. Ezen felül ha sokat matatjuk az érintőkijelzőt (és hát miért ne tennénk így), az aksi sem bírja a strapát, a nap végén pedig töltőre kell tenni az órát. Bár a 300 mAh-s telepnek alig egy óra kell, és máris maximumon van, ez azonban nem változtat a tényen, hogy mindenhová magunkkal kell vinnünk a töltőt.

Amellett azonban nem mehetünk el szó nélkül, hogy ez egy teljesen önálló eszköz, ami mindemellett erős is: a 4 gigás háttértár, az 512 MB RAM és a Snapdragon 400-as chip nemrég egy okostelefonban került ennyibe. Szóval ahogy oly sok minden, a Watch ára is relatív: egy ennyire felkészült wearable esetén nem lehet kapzsisággal vádolni a gyártót, főleg a konkurencia jegyében, hisz mint a lenti Nabu tesztben Bate kifejti, az okoseszközök között az olcsó hús tényleg híg levet jelent. G

Eszköz: **okosóra**
Infó: **consumer.huawei.com**
Ár: **100 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– kiváló dizájn	– sokba kerül
– rengeteg funkció	– hamar lemerül
– kerek óralap	

RAZER NABU KARPEREC

[ÍRTA BATE]

A gamer perifériáiról elhíresült Razer az utóbbi években folyamatosan feszegeti a határait: már komplett gépeket árul, ruhákat dob piacra, és beszálltak az „okosbizniszbe" is, órát és karkötőt kínálva a felhasználóknak. Mi az utóbbit teszteltük az elmúlt két hónapban. A Nabu névre keresztelt ovális karperec a Razertől megszokott matt fekete és neonzöld színekben játszik, két méretben (small/medium és medium/large) kapható, és bár elegánsnak semmiképp nem neveznénk, a viselése hamar megszokható, és az eszköz dobozában található apró kiegészítővel még a méretén is variálhatunk, ha a „gyári beállítás" lötyögne a karunkon vagy éppen szorítaná azt.

LÉPÉSSZÁMLÁLÓ EXTRÁKKAL

Funkcióját tekintve a Nabu lényegében egy lépésszámláló, ami olyan funkciókkal van felvértezve, mint a Bluetooth-kapcsolat okostelefonokhoz, rezgőmotor az értesítéseknek és egy 128 x 16 pixeles OLED-kijelző, ami nem csak a pontos időt mutatja, de azt is, hány lépést és kilométert tettünk meg, mindezt mennyi idő alatt és hány kalóriát égettünk el közben. A karperec önmagában persze nem sokat ér, ahhoz, hogy kihasználhassuk a benne rejlő lehetőségeket, mindenképpen párosítani kell egy iOS-es vagy Androidos telefonnal, melyekhez természetesen külön Nabu alkalmazás dukál. Az eszközök összekapcsolása után a karkötő folyamatosan továbbítja az adatokat a telefonra, így mindig naprakészek lehetünk, hogy mennyit mozogtunk, és az applikáción belül nem csak ábrákon tanulmányozhatjuk a teljesítményünket, de akár célokat (adott táv vagy lépés megtétele, idő- vagy kalórialimit) is kitűzhetünk magunknak. A Nabu bónuszként még az alvásunkat is monitorozza: mikor pihenünk, mikor vagyunk aktívak és mikor ébredünk, az egyetlen gond csak az, hogy éjszakai viseletnek a karperec elég kényelmetlen, így vélhetőleg kevesen lesznek, akik valóban kihasználják ezt a lehetőséget.

SEMMIRŐL SEM MARADSZ LE

A karkötő további pozitívuma, hogy a kommunikáció nem egyoldalú az okostelefonnal, a mobilunk is képes adatokat küldeni a Nabura: a kijelző Facebook-,

Twitter- és Instagram-értesítéseket is megjelenít, továbbá mutatja a bejövő hívásokat és az SMS-eket. Minden értesítést külön rezgés kísér (ennek erőssége az appban állítható), és a funkció nagy előnye, hogy fölöslegesen nem kell elővennünk a telefonunkat, már a karkötőn is ellenőrizhetjük, hogy fontos dolog történik-e a zsebünkben lévő készüléken.A Nabu alapvetően jópofa kis eszköz, azonban annyira mégsem átütő, hogy az ember kiadjon érte nagyjából 30.000 Ft-ot, csak azért, hogy egy alkalmazással nyomon követhesse, mennyi kalóriát égetünk el a napi sétánkkal. Ha már úgyis van okostelefonunk, szinte biztos, hogy találunk olyan letölthető programot, ami ugyan karkötő nélkül, de töredék áron biztosítja ugyanezeket a funkciókat. G

Eszköz: **okoskarperec**
Infó: **www.razerzone.com**
Ár: **kb. 30 000 Ft**

PRO	KONTRA
– OLED kijelző	– drága
– dedikált applikáció	– nem vízálló
– telefonos értesítések	

EZEKET MÁR TÉNYLEG KIDOBHATOD

POROSODÓ HARDVEREINK

Valószínűleg neked is porosodik a szekrényedben vagy garázsodban egy olyan PC-s hardver, amelyet sosem mertél kidobni, hátha szükséged lesz még rá valamikor. Érthető, hiszen gyakran értékes, dédelgetett kincseinkről van szó, melyekről azt hittük, hogy sosem mennek ki a divatból, és valamikor úgyis szükség lesz rájuk. Most összeszedtünk pár olyan darabot, amik sokunk gépében megfordultak, mégsem használjuk már azokat semmire.

CD/DVD-ÍRÓ

[ÍRTA **CHRIS**]

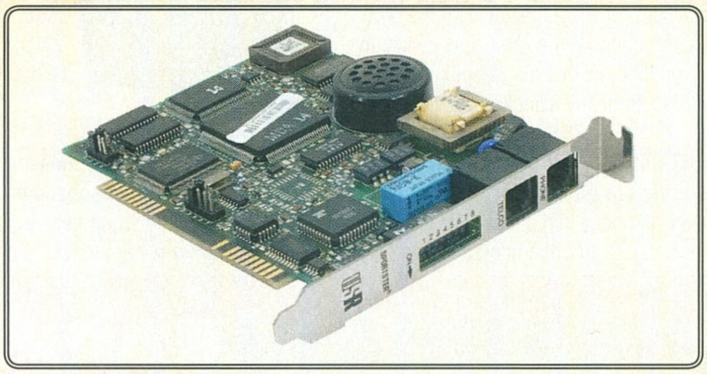
Kétségtelen, hogy az optikai adattárolók kora leáldozóban van. Bár az elmúlt két évtizedben tökéletesen kiszolgálták azokat az igényeket, amiket a nagyobb adatok tárolása jelentett, a CD- és a DVD-meghajtók sajnos már rég túl vannak aranykorukon. De nem volt ez mindig így, a '90-es évek elején még elengedhetetlen kellékei voltak a modern számítógépeknek, a PC Guru 640 MB-os lemezeit nekünk is hetekbe telt megtöltenünk. Mondhatjuk, hogy a DVD-meghajtók és írók még ma is gyakori tartozékai a legtöbb konfigurációnak, viszont tegyük fel a kérdést magunknak: azon kívül, hogy néha feltelepítünk velük egy-egy játékot, használjuk valami másra is azokat? Archiválásra valószínűleg már nem, hiszen a 4.7 vagy akár a dupla sűrűségű, 9 GB-os tárkapacitás is nagyon kevés abban az esetben, ha a terrabyte-okban mérhető az az adatmennyiség, amit manapság tárolunk. Ezenkívül az optikai meghajtók mai szemmel nézve már rettentő lassúak is, egy-egy lemez kiírása vagy

beolvasása akár fél órát is igénybe vehet. Mivel az internet sebessége iszonyatosan felgyorsult az elmúlt pár év alatt, ezért még az DVD-ről történő adatbeolvasás is lassúnak tűnhet amellett, hogy milyen sebességgel tudunk játékokat letölteni a Steamről vagy az Originről. Hogy mi fogja leváltani ezt a remek archiválásra és adattárolásra alkalmas eszközt? Nos, az SSD-k térhódítása szép lassan kiszorítja a hagyományos merevlemezeket a piacról, amiket lehet, hogy nemsokára már csak archiválásra fogunk használni. De vajon mi lesz a dobozos játékokkal?

BETÁRCSÁZÓS MODEM

[ÍRTA **CHRIS**]

Ugye van itt még valaki, akinek volt betárcsázós modemje otthon? Tudjátok, az az őskori, nagyon zajos izé, ami azonnal megszakította az internetelérést, ha valaki felvette a telefont a másik szobában. Igen, azaz! A '90-es évek elején még ritkaság számba ment, ha valakinek odahaza is volt internetelérése, amihez elengedhetetlen volt a jó öreg modem. Ezekből létezett külső és belső változat (utóbbit a számítógépbe kellett beszerelni), a sebességük pedig 1-5 kilobyte per másodperces letöltést biztosított számunkra. Ez a tempó mai szemmel nézve egészen nevetségesnek tűnik, nagyon meg kellett hát gondolunk, hogy mit és honnan töltünk le. Általában úgy zajlott a modemes letöltés, hogy este belőttünk pár linket valami letöltés-menedzser programba, aztán reggelre végignyálaztuk, miket sikerült leszednünk. A Fileplanetre emlékszik még valaki? Ugye-ugye! Amellett, hogy mai szemmel nézve kínosan lassúak és zajosak voltak a modemek, rettentő drága mulatságnak is számítottak. Egyrészt külön meg kellett vásárolni azokat, tehát nem jártak automatikusan az internet-előfizetés mellé, ráadásul olyan tarifával működtek, mint a telefonok, azaz percdíjat kellett fizetni a használatuk után. Ezért aztán a napi 2-3

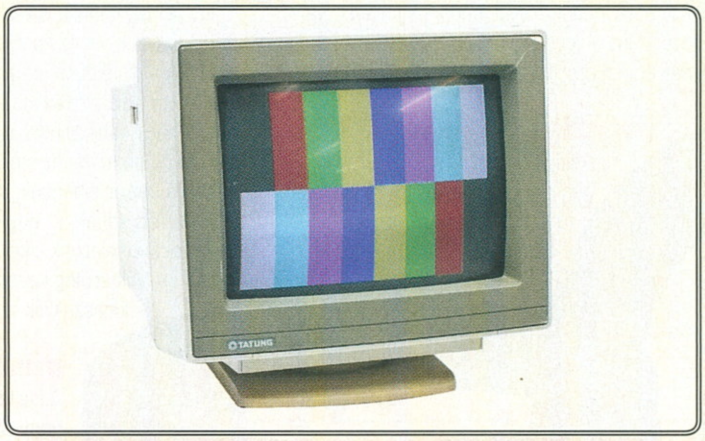


órás modemhasználat gyakran több ezer forintos többletköltséget is jelentett. Nem hiába használták a modemeket csak este 8-9 óra után, amikor már olcsóbb volt a telefonálás.

CRT MONITOR

[ÍRTA **CHRIS**]

A legtöbb modern számítógép megjelenése előtt még nem volt divat, hogy külön monitorra kössük őket. Sokan megelégedtünk azzal, hogy rákötöttük a számítógépet a fekete-fehér tévére, vagy ha a szülők elmentek otthonról, a színesre. A '90-es évek közepére viszont már villámsebességgel kezdtek terjedni a különféle monitorok. Mivel azok ára szépen lassan megfizethetővé vált, valamint a személyi



számítógépek kijelzőrendszere is modernizálódott, gyorsan elterjedtek a piacon. Ezek a monitorok hasonló technológiával készültek, mint az akkori tévék, tehát katódsugárcsöves módszerrel vetítették a képet a

szemünk elé. Ennek a technológiának megvoltak a maga szépségei (főleg a tévék zajos képe után), de mai szemmel nézve nehéz elhinni, hogy egy vibráló, görbe képernyő előtt dolgoztunk vagy játszottunk. A képarány sok-sok éven keresztül 4:3-as volt, a felbontás esetében pedig luxusnak számított az 1024x768, majd az 1280x1024. A klasszikus CRT-monitorok egyre nehezebbé, egyre méretesebbé váltak (gyakran 15-20 kilót is nyomott egy-egy 17 colos példány), idővel pedig az analóg vezérlőkapcsolókat lecserélték a digitális nyomógombok. Megjelentek olyan technikai vívmányok, mint a villódzásmentesség (flicker-free), az OSD (On Screen Display), majd a síkképernyő (ami eleinte homorúnak tűnt a sok domború monitorképernyő után), végül piacra kerültek az LCD-kijelzők, amelyek villámgyorsan kiszorították a CRT-monitorokat.

THRUSTMASTER BOTKORMÁNY

[ÍRTA **BULLSEYE**]

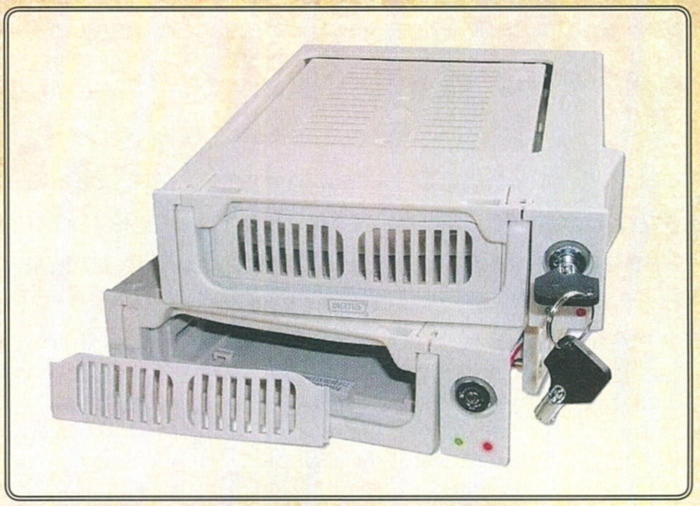
A Thrustmaster első botkormányai a kilencvenes évek elején-közepén jelentek meg, amikor még nagyban AMIGA-n játszottam egy – az akkori kínálatban elit repülős joynak számító – QuickShot Intruderrel. Mivel imádtam a szimulátorokat, azonnal beleszerettem a valódi repülőkről mintázott botokba, csak éppen azok megfizethetetlenek voltak a megjelenésük idején, pláne egy egyetemistának. A kétezres évek elején találkoztam az F-16 FLCS egy darabjával, amit „mindössze" tízezer forintért árultak, de így sem vitte el senki, mivel már a PS2 csatlako-

zókkal (USB-előd billentyűzetekhez és egerekhez) sem volt kompatibilis. Azonnal lecsaptam rá, feltettem a díszpolcra, és azóta is ott porosodik a doboza, mivel túlságosan bonyolult lenne valahogy ráhegeszteni egy USB adapterre. Ráadásul közben megjelentek a kompakt háromtengelyes és erő-visszacsatolásos joystickok. Előbbi kategóriából egy Logitech Digital 3D Extreme már több mint egy évtizede hűségesen szolgál, ha néhanapján kedvem támad repkedni.

HDD MOBIL RACK

[ÍRTA **BULLSEYE**]

Egyszer volt, hol nem volt az az időszak, amikor floppy lemezeken (az a kis fura kinézetű mentés ikon) kellett adatokat hurcolni két gép között. Csak éppen ezek elég sérülékenyek voltak. Pár megállónyi villamosozás már képes volt átrendezni az adatokat a hajlékony mágneslemezen, a mindössze 1,44 megás kapacitás miatt pedig a több lemezre darabolt nagyobb fájlok esetében szinte borítékolható volt a kudarc. A '90-es évek vége felé ezért a profibb szerkesztőségek megbízhatóbb és nagyobb kapacitású adathordozót kerestek. A feladatot egy darabig a ZIP meghajtók látták el, 100 megás, strapabíró, de lassú lemezeikkel, aztán szinte mindenütt átálltak HDD mobil rackre. A szervereknek és NAS-oknak köszönhetően ma sem ismeretlen ez a módszer, de akkoriban kicsit máshogy működött. A számítógép egyik előlapi 5,25"-ös helyébe beszereltünk egy keretet, amit általában a másodlagos IDE csatlakozó szolga kábelére kötöttünk, a benne lévő kisebb keretbe pedig behelyeztük az egyik kisebb, használt

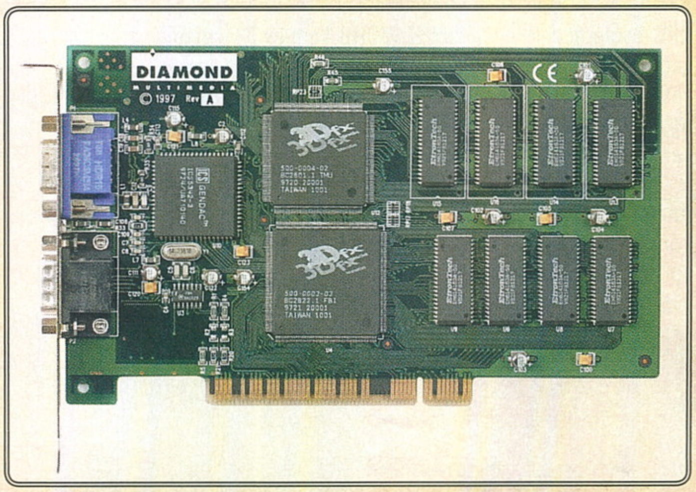


merevlemezünket. Az eredmény néhány gigabyte hordozható, és gyorsan olvasható adat lett. Legalábbis amíg a merevlemez, no meg a két keretet összekötő adapter bírta a strapát, és nem felejtettük el, hogy ez nem hot-swap szerver, azaz csakis kikapcsolt gépnél lehet csatlakoztatni/eltávolítani a merevlemezt. Az igazán elit modelleken visszajelző LED és kulcsos zár is volt, ilyeneket ma is árulnak még, ha valakit elkapna a nosztalgia, és nem inkább egy 32 gigás USB kulcsot venne abból a pénzből, amibe csak a beépítőkeret kerül.

3DFX VOODOO

[ÍRTA **BULLSEYE**]

Bár imádom a digitális eszközöket, de szinte soha nem vagyok hajlandó felszállni a hype-vonatra. Amikor egy lelkesebb kolléga megkérdezi, miért nem nyűgöz le egy generációváltással elért 10-20, nagyritkán 50 százalékos sebességnövekedés, mindig azt mondom, hogy olyan technológiai ugrást várok, mint a Voodoo volt annak idején. A hagyományos VGA-k mellé szánt gyorsító kártya 1996-ban jelent meg, és ha nem is hivatalosan, de főleg Lara Croft melleivel reklámozták. A Tomb Raider-sorozat is éppen ekkor kezdődött, és bár sok más előnye is volt, a kezdeti lelkesedés leginkább Lara piramis-melleinek volt köszönhető, aminek – és lássuk be, az egész játéknak – nagyon



jót tett a textúrasimítás. A YouTube-on akad videó mindkét változatból, a különbség jól látható. Engem azonban sokkal jobban sokkolt a Quake (nem, nem megrázott!). A szintén 1996-ban megjelent, első igazán 3D FPS finoman szólva is gépigényes volt, az akkori közép-gyengécske 486DX4-es konfigurációmon a játék 320x240 pixelen képregényként futott, jóformán játszhatatlanul. A Voodoo bekötése után viszont 640x480-as csúcsfelbontásban is hozta a 30 fps-t. Ez nagyjából akkora különbség, mintha ma egy Full HD-ben is botladozó játék egy 100 000 forint körüli VGA-cserével hirtelen száguldani kezdene, 4K felbontásban. Persze idővel ez a teljesítmény is kevés lett a játékokhoz, így kénytelen voltam váltani. Újra és újra. De egy Voodoo 2 még mindig akad idehaza, hogy emlékeztessen a legendás cégre.

MINDENT EGY DOBOZBA!

SHUTTLE SZ170R8

PC GURU AJÁNLOTT

[ÍRTA CHOCHO] **A Shuttle mindig is élen járt a kisméretű barebone PC-k piacán, legújabb modelljük pedig azért érdemel némi rivaldafényt, mert bizony akár játékra szánt konfigurációt is pakolhatunk bele. Már ha elég pénzünk van.**

Szemfüles olvasóinkat persze nem verjük át: egy nagyon hasonló Shuttle-gépről már olvashattatok tesztet a PC Guru 2015/04-es számában, sőt az SH976R nevű modellből egy hónappal később saját Steam Machine-t építettünk a szerkesztőségben. Az eltelt egy év alatt azonban beállt egy jelentős változás a hardverpiacon: az Intel bemutatta a Skylake-architektúrát, ezzel utat nyitva a 14 nm-es asztali processzorok előtt, akár az alacsonyabb árkategóriában is. Nagyon mélyen nem érdemes belemenni abba, miért jó a Skylake (vagy épp miért nem), de annyiban fontos ez az információ, hogy a korábbi, 1150-es processzorfoglalatot a 1151-es váltotta fel, fogyasztás és hőleadás szempontjából pedig általánosságban elmondható, hogy a hatodik generációs Intel főegységek jobbak az elődeiknél (Haswell, Broadwell).

NEM MINDEGY

És hogy ez mégis miért fontos nekünk, amikor ez egy Shuttle-cikk, nem pedig prociteszt? Egyszerű: a gyártó XPC-családjának legújabb, SZ170R8 kódnevű tagja is egy barebone-gép, azaz olyan kisméretű asztali PC, amely csak egy alaplapot, egy 500 wattos tápot, illetve egyéni, gyári tervezésű hűtést foglal magában.

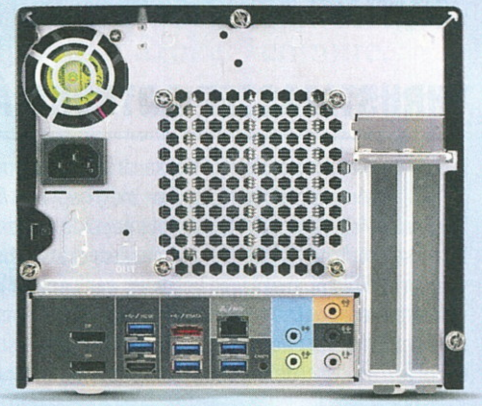
Amennyiben pedig 127 ezer forintért szeretnénk helytakarékos, de erős konfigurációt építeni, akkor számít a hőleadás, valamint a szűk helyen elérhető maximális teljesítmény. Mert bizony a Shuttle gyönyörűsége szűk: a 332x216x198 mm-es házban csak a legfontosabb komponensek férnek el, úgy mint a már említett processzor, 4 db DDR4-es RAM, egy nagyobb videokártya (de persze a Titánt azért felejtsük el), és 4 db 3,5-ös háttértár. Micsoda? Hogy ez nem is olyan kevés? Valóban, csakhogy a belső hely hiánya miatt a lehető legoptimálisabban kell megválogatni az alkatrészeket, máskülönben könnyen túlmelegedhet a gép.

TÜRELEM GÉPET TEREM

Ha viszont odafigyelünk és elég jól osztjuk el a helyet (és mondjuk egy kisebb VGA-t rakunk bele), az SZ170R8 meghálálja a befektetett pénzt és fáradtságot. A gép hűtése szinte teljesen megegyezik a már említett tavalyi modellben látottal: ezúttal is csövek vezetik el a hőt a CPU felületéről (igaz, immár négy darab), a ventilátor pedig nem a processzor felett, hanem a ház hátoldalán helyezkedik el. Alatta találjuk a Shuttle által tervezett és gyártott (és egyébként igen jó minőségű) alaplap csatlakozóit.

A SHUTTLE TERMÉKEI MÁR TÖBBSZÖR ELKÁPRÁZTATTAK BENNÜNKET, ÉS EZ AZ SZ170R8 ESETÉBEN SINCS MÁSKÉNT. MÉG ÚGY SEM, HOGY AZÉRT DRÁGA.

A jobb felső sarokban látható képen látható minden, ami számít, így most csak párat emelnék ki: HDMI, 2 db DisplayPort, összesen 8 db USB 3.0 port (!).Hiába, a Shuttle nem véletlenül tartja a mostani csúcsmodellnek az SZ170R8-at, ami egyébként kifejezetten mutatós darab lett.



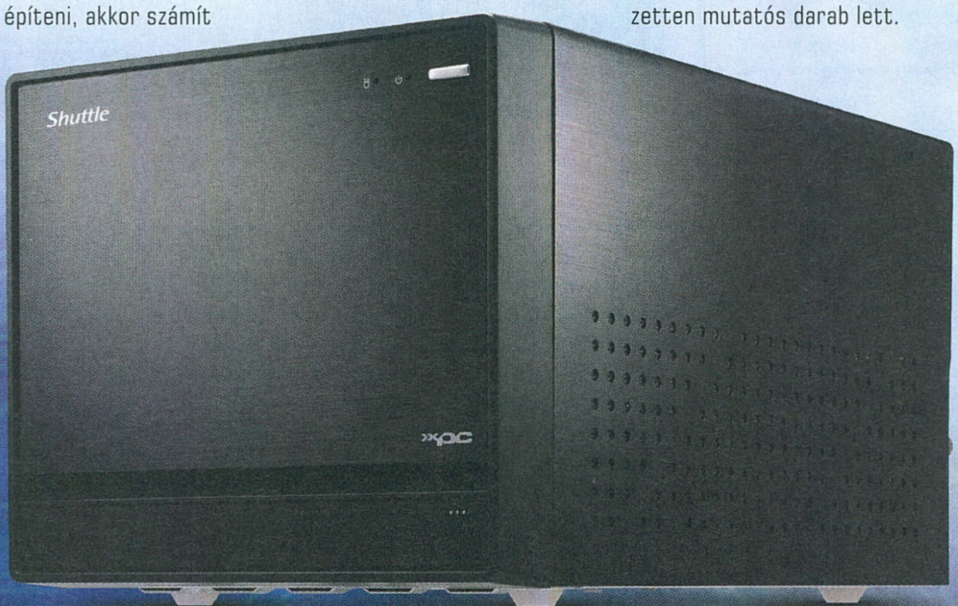
JÓL FEST AZ ASZTALON

A barbone-PC-ről tudni kell, hogy nem csak kicsinek kell lenniük, de esztétikusnak is. Ezen a téren a Shuttle-lel sosem volt probléma, az SZ170R8 pedig ha lehet, még szebb lett elődjénél. Elegáns, fekete fémtestét matt előlap egészíti ki, gyakorlatilag szervertől kezdve HTPC-ig mindenre alkalmassá téve, olyan értelemben legalábbis, hogy az sem baj, ha látszik a lakásban.

Ha nagyon szőrszálhasogató akarnék lenni, egyedül a szerelésbe köthetnék bele. A gép, akárcsak elődje, rétegesen szerelhető szét: először a tetejét távolítjuk el, majd a hűtőt, a tápot, és csak ezután férünk hozzá az alaplaphoz. Ez pedig rendben is van, már ha nem akarjuk sokszor bütykölni, ugyanis kellemetlen, hogy akár egy RAM-cseréért is ki kell pakolni az egész konfigot. Ez persze a barebone-léttel jár, ezeket a gépeket nem arra találták ki, hogy folyton belenyúlkáljanak azokba. Ugyanakkor egy-egy nagyobb takarítás esetén zavaró lehet ez a szerelési macera – még akkor is, ha értjük, hogy mérnöki szempontból sokkal fontosabb volt a légkezelés.

MENNYI?!

Sajnos tény, hogy a Shuttle megkéri az eszközei árát, ez pedig az SZ170R8-ra is igaz. A termék ára tényleg 127 ezer forint, ezért már egy alacsonyabb gépigényű játékok futtatására alkalmas irodai vasat is vehetünk. Szóval a fent látható „ajánlott" plecsnit csak nagy jóindulattal adjuk neki. Mert amúgy megérdemli: ha valaki minőségi és tartós barebone-t akar építeni, még mindig ezzel a céggel jár a legjobban. G



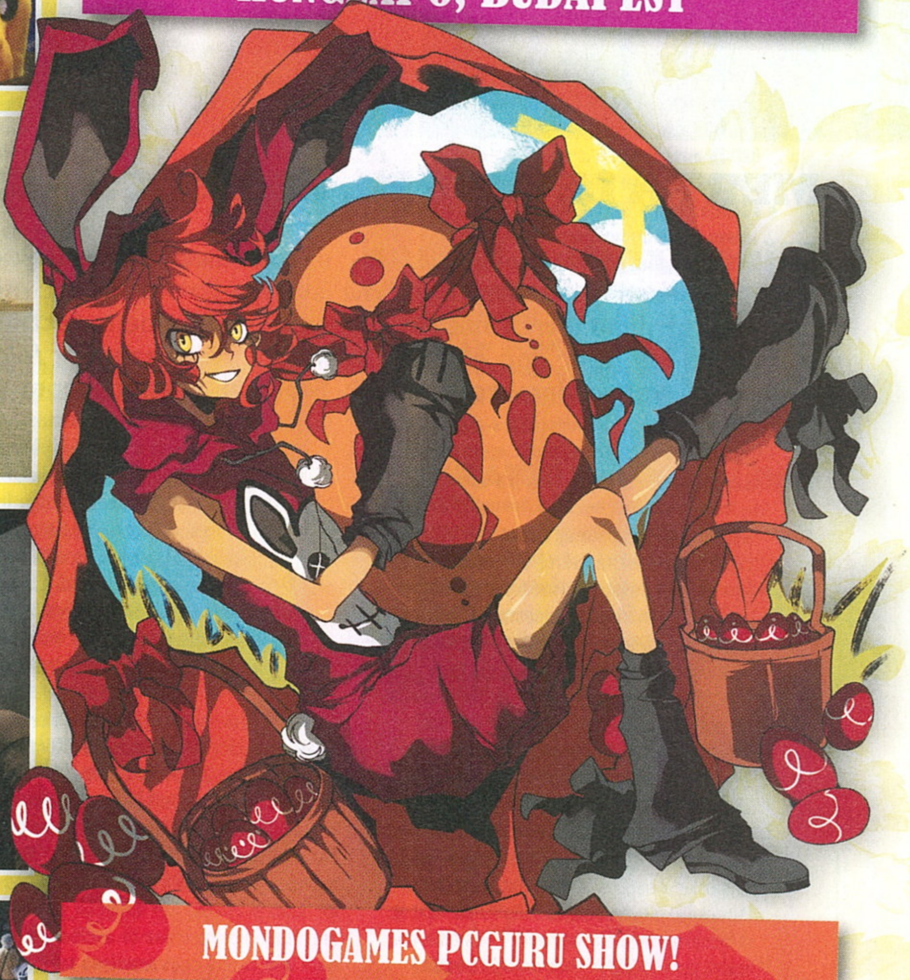
Eszköz: **barebone-PC**
Info: **www.shuttle.com**
Ár: **126 955 Ft**

PRO	KONTRA
– ízléses külső	– nem olcsó
– kiváló felszereltség	– körülményes tisztítani
– Skylake-támogatás	

TAVASZI MONDOCON

MÁRCIUS 26-27.

HUNGEXPO, BUDAPEST



MONDOGAMES PCGURU SHOW!

COSPLAY VERSENYEK + KONCERT!

EPIKUS LEAGUE OF LEGENDS MECCSEK!

A MEGSZOKOTT SIKERPROGRAMOKKAL ÉS ÚJDONSÁGOKKAL REGGELTŐL ESTIG!

NE HAGYD KI AZ ÉV ELSŐ ANIME BULIJÁT!

KALANDPARK, KONZOLOK, ÚJ MANGÁK!

FANTASZTIKUS AKCIÓK!

JEGYEK, INFÓK: MONDOCON.HU

+ FACEBOOK.COM/MONDOMAGAZIN

MONDO JAPAN IS HERE · MANGAFAN · PC GURU

COSPLAY.HU · GamerEvents "We move the eSport" · AMAI TEAHÁZ · MONDOCON MONDOCON.HU

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Mindjárt itt a tavasz, szóval mielőtt kimentek a szabadba holmi túlértékelt friss levegőt szívni, gyorsan olvassátok el e havi levelezési rovatunkat, mert csak. Túl sok levelet nem kaptam, de ami jött, az mind levrov matéria, szóval gyorsan be is tettem ide azokat, mielőtt Chocho valami hirdetést pakol ide *(Már épp akartam mondani, hogy ez a tök felesleges 2 oldal lehetne előfizetés hirdetés! – Chocho)*. Vagy valami rosszabbat. Mondjuk egy fényképet magáról abban a rettenetes pulcsiban.

HULLNAK A 3 TITÁNOK

Kedves Chris! Épp minap láttam a PC Guru videotesztjét a Titanfallról, és kedvet kaptam újra átolvasni a játékról szóló cikkeiteket. Ez a cucc nagyon magába szippantott, nem is tudom hány órányi játékmenet-videót néztem róla végig (csak azért „néztem" és nem játszottam vele, mert sajna a gépem nem mai darab). És erre tessék, úton a következő! Még fel sem ocsúdtam rendesen, még meg sem emésztettem a tényt, hogy majd csak évek múlva tudok vele játszani, ha majd lesz egy jobb gépem, erre jön a Titanfall 2, aminek persze még nagyobb lesz a gépigénye. Ettől függetlenül nagyon várom, tudva azt, hogy lesz single player mód, és még TV-sorozatot is csinálnak belőle *(Hogy miii??? És én erről miért nem tudok?!?! Hát majd jól beszólok a hírező kollé... ja, hogy volt hír róla nálunk, oké, semmi! – Chocho)*, majd kiugrok a bőrömből. Remélem, az EA tanult a hibáiból, és mivel úgy érzem, hogy mostanra minden kellő tudás és eszköz a birtokukba van, biztosan egy hatalmas játék születésének lehetünk majd tanúi. Ha másért nem is, de úgy érzem, ezért a játékért érdemes lesz majd beruháznom egy izmosabb PC-be. Mondjuk a TV-sorozathoz, nem fűzök túl sok reményt. Te hogy vagy vele? Tudtommal te is nagy Titanfall rajongó vagy. A választ előre is köszönöm! Hű olvasótok és a „Chris & Chocho duo" nagy rajongója, ISTVÁN

Titanfall! Imádom! Na jó, ez azért erős túlzás, hiszen alig játszottam vele 20-30 órát, de attól még az milyen 20-30 óra volt *(Milyen-milyen... túl hosszú! – Chocho)*! Persze sokan értetlenkednek körülöttem, hogy mi a franc bajom van, a Titanfall nem is volt olyan jó játék. Sarlatánok! Egy egészen eredeti ötlettel feltuningolt multis lövölde, amivel csupán két nagyobb gond volt, s emiatt került nagyon gyorsan az akciós termékek közé: nem volt benne egyszemélyes mód, és kevés volt benne a tartalom. Egyébként sajnálom, hogy nincs hozzá elég jó géped, de ha már PC vásárlásán töröd a fejed, akkor javaslom nemrég újraindított Álom PC rovatunkat a 102. oldalon *(Imádom ezeket a bújtatott reklámokat. – Chocho)*, ahol olyan konfigurációkat ajánlgatunk, amelyek a legideálisabbak játékra. De azt azért tudnod kell, hogy a PC gaming nem egy olcsó hobbi, szóval esetleg átgondolhatnád, hogy PS4-et veszel inkább *(Főleg, hogy azon nincs Titanfall, remek tanács, kösz Chris! –* Chocho. A Titanfall 2-ről beszélek, nincs mit Chocho! - Chris). Ott magasabbak a szoftverárak és a PS Plus előfizetés miatt kell további összegeket kifizetned, de legalább nem fogsz szenvedni évekig, hogy ez vagy az nem indul a gépeden.

AZ ELNÖK KÉPE

Helló, kedves PC Guru! Először is nagyon szépen meg szeretném köszönni, hogy a jelenlegi levrov kapcsán a Facebook oldalatokra kiraktátok Chocho végtelenül megnyerő modellfotóját a Just Cause 3-as pulcsiban, mivel nagyon sok vicces pillanatot okozott nekünk a suliban. Elsősorban azért, mert drága osztálytársam, akinek viccből elküldtem mindenféle szövegkörnyezet nélkül úgy gondolta, hogy ez a kép nem elég, ha csak virtuálisan

KOMMENT-TOP

Minden hónapban ide kerülnek azok a Facebook és Youtube kommentjeink, melyek megnevettetik, megszólaltatják olvasóinkat. Természetesen reagálunk is rájuk, szóval keressetek minket a facebook.com/pcgurumagazin és a youtube.com/pcguruonline címeken, hogy bekerülhessetek a magazinba!

Egy kép, amin a legtöbbször hallott mondatot látjuk egy látványos LoL arénás környezetben: nem értem, minek húzod fel magad rajta, ez csak egy játék.

Bátor Manó - Vagy a kedvencem, amikor egy multis meccs közepén kötelező enni vagy boltba menni. Mert 5 perc múlva már nem jó.

Persze, hogy nem! A lényeg, hogy te ne szórakozz csak úgy, miközben mások azon fáradoznak, hogy kaját tegyenek eléd. Nehéz nem igazat adni anyunak ilyenkor... Túl hangosan üvölt, ha megpróbálkozunk a feleseléssel.

Egy ősrégi PC-s házba pakolta be valaki a Core i7-es gépét.

Győri Feri - Csak az asszony otthon meg ne tudja, mennyit költünk a gépre...

Ahogy mondod! Mert ugye amíg a számítógépház ugyanaz marad, addig nincs gond, simán berakhatunk a belsejébe akár egy fúziós reaktort is, senki nem fog rájönni, mire költöttük el a családi kassza havi 20-30%-át.

Lehet, hogy az első világháborúban játszódik majd az új Battlefield?

Tokaji Balázs - Vajon a Battlefield méltó lesz régi, nagy híréhez? Most már csak egy olyan CoD kéne, ami a második világháborúban játszódik, de választható német/olasz kampánnyal. Akkor talán ismét beruháznék valamelyikbe.

Bár erre valójában nagyon kevés esélyt látunk, de azért tényleg jó lenne, ha visszatérnénk kicsit a második világháborúba. Az elsőhöz nem lenne túl jó ötlet. Chris leginkább egy Battlefield 2143-nak örülne, amiben lépegetők, lebegő tankok és EMP-fegyverek lennének. De a Titanfall 2 érkezése miatt erre nem látunk túl sok esélyt, hiszen az EA nem kockáztatna két sci-fi FPS-sel. Na, majd meglátjuk!

Youtube komment a Layers of Fear Ezzel játszunk alatt

Szécsényi Tibor - Bocs hogy ezt mondom de szerintem ez a játék egy rakás kai egy ki sóval meg + egy domb fos = ez a játék . Hogy igazából mi is a bajom vele 20E ami szerintemsok azért hogy szobákat járva szerezz cuccokat .Akészíto jólmegcsinálta a dolgot meg a karakter is jó de ha nézted a videót akk látad hogy nagyon furcsa a játék.

Ezt a kommentet nem javítottam ki, mert ez így tökéletes. Tibor nyíltan és őszintén beszél érzelmeiről, ami a Layers of Fear kapcsán felmerült benne. Bár szerintünk a „domb fos" kicsit túlzás, főleg, miután ő is elismeri, hogy végül is jó játék ez, csak sokba kerül. Minden esetre érezzük az érzelmek erős energiáját. Köszönjük!

létezik, így hát kinyomtatta és elhozta nekem másnap. Már maga a gondolat, hogy egy titeket nem ismerő leányzó veszi a fáradságot, és elkészíti a valószínűleg egyetlen létező kézzel fogható másolatot erről a csodáról, megnevettet. A suliban egész nap magammal hordtam a fotót, és akinek csak tudtam, büszkélkedtem vele. Bár ezzel az akciómmal elég sok nehezen megválaszolható kérdést kaptam. Például a biológia tanár úr, akivel nem volt egyszerű megértetni, hogy „a mikulás nem lövi a szánt, hanem csak lemaradt és így húzza őt a szarvas!". Természetesen az igazi poént a srácok az osztályban élték át, hiszen akik felismerték, mind elröhögték magukat a kép láttán, már csak a helyzet abszurditása végett is. Nem tudom, Chocho kijárta-e az iskolát, de velünk az egészet bejárta azon a bizonyos hosszú keddi napon. Mély tisztelettel, **PETI**

Jajajajaj. JAAAAJ! Miért csináljátok ezt velem? Nem elég, hogy a fotó készítése után két hétig kellett pszichiáterhez járnom, a mai napig nyugtatókkal és whiskyvel vagyok kénytelen lefeküdni, hogy rémálmok nélkül át tudjak aludni egy éjszakát. Igaz a mondás, hogy ami egyszer felkerül az internetre, az ott is marad örökre. Chocho egyébként nagyon örül, hogy már az iskolákba is beférkőzött, és ott is megronthat pár fiatal lelket. Ha jobban megnézitek a képet (hasonló módszerrel, mint amikor a Szellemirtók 2-ben Vigónak, a Kárpátok ostorának, Moldávia bánatának analizálták a fotóját hőseink), akkor észrevehetitek, hogy Chocho mögött egy hatalmas nyálkatenger húzódik, ami elvezet egészen a szerkesztőségig. Ez a nyálka néha boldog (olyankor szoktuk felvenni az Ezzel játszunk videókat), néha pedig egészen dühös. Ez utóbbi esetben Vigo, akarom mondani Chocho közelébe menni nem ajánlatos. Csokoládéval és töltött ostyákkal szoktuk ilyenkor dobálni, amíg elmúlik a veszedelem, de néha ez a módszer is teljesen hatástalan. Egyébként minden rendben van itt a szerkesztőségben. Valakinek nincs véletlen egy protonfegyvere? Kölcsönbe is jó. *(Őszintén mondom, megnézve a „közös" fotót, csak egy dolog jutott az eszembe... CIKK KÉSZ?! – Chocho)*

SÖTÉT MÁGIA A VONATON

Kedves Chris! Kissé félve ültem le e levél megírásához, mivel már szinte látom magam előtt Chocho gúnyos megjegyzéseit *(Mint ezt? – Chocho)*. A történet azzal kezdődik, hogy január óta végre előfizetője vagyok a PC Gurunak, így ez kissé súlyosbítja a helyzetemet. Két képzés között állva a hónap elején elkezdtem gyakornokságomat az egyik nagyobb televíziós csatornánál *(Remélem, nem az M1-nél, de ha mégis, majd szólj, amikor egy új kátyúról tudósítasz, megnézlek! – Chocho)*. Mivel eléggé sokat kell utaznom, ezért az első nap jobban szemügyre vettem a környéket, amerre mennem kell, és örömmel tapasztaltam, hogy a szerkesztőségetek előtt haladok el. Ez eddig nem is nagy probléma. A szörnyű tettemet akkor követtem el, mikor bementem az egyik 576 kbyte-ba, hogy megvegyem öcsémnek PC-re a LotR: War in the North-t, ugyanis akciós ajánlat keretén belül plusz egy ezresért megkaphattam a Resident Evil 5-t. A probléma ezzel csak az volt, hogy egy másik magazinnak a teljes játéka volt (nem írom ide melyik, de szerintem mindenki tudja *(Persze, a Playboy! – Chocho)*. Sajnos elcsábultam és megvettem, de ennek meg volt a böjtje *(Miért nem Böjtije? Ehhehehhehhehe, szörcs-szörcs!!! – Chocho)*. Hazafelé a vonatom 40 percet állt egy helyben két állomás között. Ezért minden gurusnak legyen ez tanulság: jól gondoljátok meg, hogy megéri-e kísérteni a sorsot egy teljes játék miatt. Mentségemre legyen mondva, hogy bele sem olvastam a másik magazinba *(Abban úgyis inkább képek vannak. – Chocho)*. Üdvözlettel, egy vétkes olvasótok, **DÁVID**

Dávid-Dávid, ejnye-bejnye. Jobb lesz, ha nem kockáztatsz legközelebb, mert a Karma egy ribi. Ezt már a tini-horrorfilmeknél is megtanulhattuk: túl jól nézel ki és jól megy a suli? Puff egy kés a hátadba! Csinos vagy és gazdag? Nesze, itt a barátod levágott feje! Szerencsédre a Karma nálad nem követelt túl nagy áldozatot a hibádért, de legközelebb már nem úszod meg holmi 40 perces késéssel. Jobb, ha azonnal veszel cserébe még két PC Gurut. Vagy a legjobb az lenne, ha azonnal előfizetnél a magazinra. Nem kell túl nagy kiadásra gondolni, elég további 2-4 évre. De nem akarunk tanácsokat adni, végül is te tudod, mennyire hiszel az ilyen butaságokban. Egyébként azt mondtam már, hogy mióta Bate és Miguel elmentek a Gurutól, erősen elkezdett hullani a hajuk? Chocho még épp idejében jött vissza, ő csak a fél oldalára bénult le. Mákja volt, na. *(Én fogyni kezdtem, meg köhögtem, és kiestek a fogaim. De jobban vagyok! – Chocho)*

CHRIS EGY KÓKLER

Sziasztok! Rám nem jellemző módon írok egy rövid levelet, mondjuk a játék mentőövbe. Szóval Chris a kedvenc szerzőm, de úgy látszik, öregszik. De azért persze még mindig imádom. No meg neki jól áll a kor. A kor is! *(Ez olyan jó volt, mintha én mondtam volna. – Olyan vagy, mint a jó bor: nemes és penészes! – Chocho)* Szóval az XCOM 2 ügyben írok, ugyanis szerintem simán megoldható közepes nehézségen is az embervesztés nélküli haladás. Az oktatóban persze két fő elhullik, mert kötelező fix helyre léptetni őket, de gondolom, kell ez a két fő a barakkba az emléktáblára, hogy ne legyen az se üres. De nekem más embervesztésem még nem volt (és nem is lesz), pedig van már benne vagy 40-45 óra. A másik dolog: biztos vagyok benne, hogy a tippek-trükkök részt nem Chris írta, hanem valami pályakezdő újsepről laikus. Mi az, hogy nem találtatok gyorsmentést?! Miért nem?!
Segítek: a meglepő és váratlan F5-F9 a gyorsmentés / gyorstöltés, mint a világon létező összes egyéb játéknál. Totál lényegtelen levél, tudom, de egyszerűen ezt nem tudtam megállni, hogy leírjam, mert nem értem, hogy nem találtátok. Amúgy továbbra is jók vagytok, meg továbbra is Chocho, Bate meg Chris a király, még akkor is, ha érthetetlen módon hullanak az emberei, és ő mit sem törődik ezzel.
A QuickSave legyen veletek!Tisztelettel, **SIPKA CSABA**

Csaba régóta hűséges olvasója a magazinunknak, és nem egy levelet írt már nekünk felháborodásában vagy örömében. Aminek persze mi nagyon örülünk, mert mindig szeretjük olvasni a kritikákat, legyenek azok bármilyenek is. Kivéve a nyersek. *(Nekem a „gyökerek vagytok" volt eddig a kedvencem. Tömör, velős! – Chocho)* A nyerseket előbb megsütjük. Kinyomtatjuk, aztán be a sütőbe. Légkeverésesben 180 fokon, simában 200-on 15 perc. Az ominózus XCOM 2 esetében már válaszoltam is Csabának, de úgy érzem, nem ártana, ha itt is nyoma lenne a dolognak. Szóval sok esetben mi olyan verziókkal játszunk, melyeket még megjelenés előtt kapunk meg azzal a céllal, hogy a kiadás napjára már tesztet tudjunk belőlük írni. Az XCOM 2 esetében is ez történt, aminek az általunk kapott verziójában nem volt gyorsmentés. Ezt egyébként furcsának tartottam, sokat gondolkodtam rajta, hogy beírjam-e a tesztbe, de végül valahogy mégis betettem. Nem kellett volna. A végleges verzióban ugyanis már volt gyorsmentés, amitől aztán tök hülyének éreztem magam. Sajnos az ilyen néha előfordul. Bocsi! *(Sőt, Mr. Torgue beszámolója szerint a bolti már megbocsátóbb, ő kitolta normálon mindenféle nehézség nélkül leszámítva a bugokat, amelyek nagy részével meg Chris nem is találkozott. – Chocho)*

RECEPTEK?

Lenne hozzád egy rettentő fontos kérdésem, Chris. Hol vannak a receptek? Ma vettem egy régebbi hármas csomagot, és egyből a levrovhoz lapoztam. Ott olvastam, hogyha legközelebb kérdeznek a nyereményekről, akkor kapunk egy receptet. Volt is egy ilyen kérdés és a recept is, de ahogy néztem a következő magazinokat, már nem voltak benne receptek. Ez hogy lehet?! Szégyelld magad! Ebből talán kikövetkeztethető is a kérdésem: lesznek még nyeremények a hónap leveléért? Na, ide azt a receptet! Előfizetőtök, **MÁTÉ**

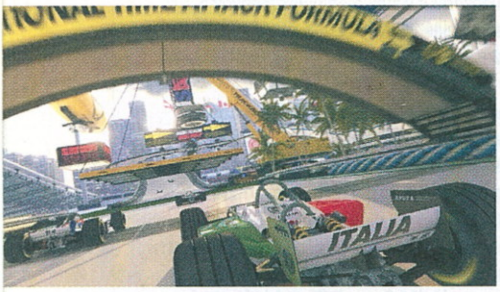
Mostanában rákaptam ezekre az 1-2 perces videókra, amelyekben pikk-pakk összeállítanak valamilyen kaját, aztán látványosan felszeletelik. Látni, ahogy a gőzölgő sajt szétfolyik, kinyílik a sütemény, és meglátjuk a gyümölcsöt benne... Hmmm, de éhes lettem. Szóval a helyzet az, hogy nem akartam egy újabb receptoldalt indítani a Guruban, van azokból bőven. Főleg videós, ami sokkal jobb. De most csináltam rizses húst, azt elmondhatom, hogyan is csináld: apríts fel 1 hagymát, 1 paprikát és 1 paradicsomot. Vágj 1 centis kockákra 20 dkg sertéscombot. Egy lábosban tegyél fel 2-3 evőkanál olajt melegedni. Tedd rá a hagymát, pirítsd meg üvegesre, majd pakold rá a húst. Fűszerezd sóval, borssal, és tegyél rá egy evőkanál szárított paprikát. Öntsd fel fél deci vízzel, aztán főzd 15 percig. Ezután tedd bele a paprikát és a paradicsomot, majd önts rá egy nagy bögrényi rizst. Adj hozzá két és fél bögrényi vizet, majd óvatosan kevergetve főzd 12-14 percig. Kapcsold le, és várd meg, míg a rizs beissza a maradék folyadékot. Mondjuk nem lett túl jó, szóval valamit tuti másképp kell csinálni, de dacból akkor sem fogom megnézni a neten. Nehogymá' ne tudjak megcsinálni egy ilyet magamtól! *(Én is mondok egyet: végy egy adag csokit, daráld le, önts rá cukorszirupot, egy liter szörpöt meg némi karamellt, és BUMM, ÍGY LETT A DIABÉTESZ! – Chocho)*

The Solus Project

ELŐZETES A Föld megsemmisült, a megmaradt túlélők igyekeznek új otthonra lelni. Így jutunk el egy idegen planétára, ahol egyedüli játékosként a feladatunk, hogy a kaland során felfedezzük azt, miközben próbálunk életben maradni. A 2010-es The Ball szellemi követőjeként ez az indie cím sokak érdeklődését felkeltette, emellett izgalmas órákat ígér.

Quantum Break

TESZT A Remedy legújabb játéka ezúttal már kőbe vésett megjelenési dátummal bír, így februári számunkban bemutatott előzetesünket követően végre a teljes programnak is nekieshetünk. Ráadásul PC-n is, hiszen hivatalossá vált a párhuzamos kiadás, aminek hála nem kell érte konzolt vennünk.



Trackmania Turbo

TESZT Mit várunk a 2003-ban indult, méltán közkedvelt sorozat legújabb részétől? Természetesen őrült száguldást, még őrültebb pályakialakítást, ami már-már a hullámvasutak világát idézi, no és persze többjátékos módot, pályaszerkesztőt. A sikeresen lezajlott zárt béta alapján mindezt egyben kapjuk meg.

TOM CLANCY'S THE DIVISION

A bétatesztek során már volt lehetőségünk belekóstolni a Ubisoft legújabb sikervárományosába, de maradtak még kétségeink, vajon a végleges verzió milyen tartalommal csábítgatja majd az MMO-akcióra kiéhezett közönséget. Mikor ezt olvasod, már megjelent a játék, aminek hála rengeteg órát ölhetünk bele, így minden adott egy alapos teszthez a következő PC Guruban.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

ÁPRILIS 14-ÉN

JELENIK MEG!

TOM CLANCY'S
THE DIVISION
QUARANTINE AREA
SHD
MEGJELENÉS:
2016.03.08.
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC DVD ROM
© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Snowdrop, Tom Clancy's, The Division logo, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
UBISOFT

STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

» DEADFALL ADVENTURES

PC GURU

MA… LEGOLVASOTTABB …KMAGAZINJA

PC GURU 2016. 03.
16003
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

Kingdom Come Deliverance

A CSEHEK AZON DOLGOZNAK, HOGY ÉLETRE KELTSÉK A KÖZÉPKORT. EXKLUZÍV BEMUTATÓ!

FAR CRY PRIMAL
Kőkorszaki szakik

MILLIÁRDOS KOCKAGYÁR
A Minecraft múltja és jövője

LAYERS OF FEAR
Falra festett ördög

STREET FIGHTER V
Bunyó húsvétig

MWC 2016
Bemutatjuk a legjobb mobilokat

FIREWATCH
Tűz, jöjj velem!

MOBA-ROVAT » PC KONFIG AJÁNLÓ » ELFELEJTETT HARDVEREK » INDIE-KÖRKÉP A RADAR ALATT » KIPRÓBÁLTUK: TORMENT

10000
TÍZEZER FORINT
SZENT ISTVÁN KIRÁLY
BUDAPEST 2016
A BANKJEGYHAMISÍTÁST A TÖRVÉNY BÜNTETI!
VALÓS ÉRTÉKE NINCS!
10000
PÁLINKÁS GY. DEL.

2016.03.08.
WWW.FERTOZOTTPENZ.HU
WWW.FERTOZOTTPENZ.HU